动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2009年09月号
2009 Sep. 11
总第十一期
定价25 推广价20元

TWO DIMENSIONS MANIA

二次元狂热

封面故事
『坛娘计划』

4GB DVD光盘：
- 精美二次元壁纸和美图
- 『东方星莲船』完整版
- 『东方非想天则』完整版
- Niconico动画精选
- C76音乐初选
- 日本同人游戏专题
- 东方同人漫画

蓝白的2P巫女与萃集信仰的神明们
幻想乡生存指南·守矢神社篇

美腿丝袜的香艳绝色
中国同人绘师Geister

热力飞扬，残暑见舞
C76圣战前的特别前瞻

用文字渲染艺术！
Galgame开发引擎实战进阶篇

All We Need Is Love
成都Comiday4现场直击！



主题彩绘、原创东方和巡音海报
团长Q版全身纸模，挑战你的动手能力

弹幕格斗新篇章
『东方非想天则』初步测评报告

天下的霸主
Alice Soft的二十年王者历程

七色のニコニコ動画
Niconico文化入门谈



二次元狂热 姊妹刊
2009年9月上市
创刊
创刊号 虚渊玄
铳器 萝莉 死亡 男人 兄妹
最美丽的爱情是毁灭
最重口的轻小说
最重口的Gal-CG
Galgame世界全景呈现
重小说
定价20元

二次元狂热

2009 年 09 月号 / 总第 11 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：振霖
本期封底作者：KY

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
实习编辑：猫流、小黑、秋叶
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特～





光盘目录

图片
- 精美二次元壁纸和美图

漫画
- 东方同人漫画守矢神社专题

音乐
- C76 先行精选
- CD で聞いてみて。～ニコニコ動画せれくちょん～

游戏
- 东方星莲船正式版
- 东方绯想天
- 东方非想天则
- 日本同人游戏专题

视频
- Nico 视频专题

电子杂志
- PFB 月报

Contents

2009.09

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **东方专区**
弹幕格斗新篇章
——『东方非想天则』初步测评报告

P008 **同人专题**
日本同人游戏制作组介绍
——“NRF”与“ICHIGO CITRON”

P016 **东方专区**
蓝白的 2P 巫女与萃集信仰的神明们
——幻想乡生存指南・守矢神社篇

P022 **天朝绘师**
美腿丝袜的香艳绝色
——中国同人绘师 Geister

P026 **特别视点**
热力飞扬，残暑见舞
——C76 圣战前的特别前瞻

P030 **本期特辑**
七色のニコニコ動画
——Niconico 文化入门谈

P042 **萌绘师**
GET HIGH！猫耳少女注意报
——本色的小梅けいと

P052 **卡牌游戏**
激斗！
隐藏在失落的世界下的『女王之刃』

P070 **游戏研究**
用文字渲染艺术！
——Galgame 开发引擎实战进阶篇

P080 **同人新作**
Pause・残想诗
Shadow
红月・少女与恶魔

P085 **萌你妹**
All We Need Is Love
——成都 Comiday4 现场直击！

P086 **二次元创造**
天下的霸主
——Alice Soft 的二十年王者历程



投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

图：TID



河蟹子の相谈室

其实我不是一个擅长写搞笑的人，所以这种时候的确也想不出什么特幽默的文字。记得当时《二次元狂热》创刊号做出来的时候，和几位作者还说“不知道这书能不能活一年”，他们都以为我不过是在说笑，可这的确不是一个玩笑。除了河蟹以及 2DM 是一本市面上之前从未有过的书不知读者能否买帐之外，在制作的背后所经历的种种足可以媲美国产大河剧《大明王朝》的艰辛，更是让我不知它还能走多远——能顺利周岁，在我看来就已经是奇迹，或许这会是个好兆头吧。

所以，感谢所有正在看这本书的人，也感谢所有在这本书上出现过的名字。嗯，《二次元狂热》真的一岁啦！

——一直以来孤军奋战但其实有很多伙伴在帮忙的 jedi



第十二期封面来自《ETERNITA- 遥远的世界》，作者：雪樱樱
第十二期封底来自《萌姬 ACG03：京都少女》，作者：Obi-wan

ID 风吟 男
From 碧落之狭

为什么，河蟹子 summer，为什么总有人拿到 2DM 时会有两张回函，而我从第一期到第八期都只有一张回函的说，难不成我吸引了某水产的注意故这样来惩罚我？河蟹子 summer，我错了，为表我对你的忠诚，我决定三个月都不看小绿一眼……好吧，我承认，在网被封的未来十个月都不可能见小绿。

这期十分 XE 哦！杂志本体中出现了不少在 [哔] 网站上看到的东西，而且 DVD 中，经过我不懈的奋斗，终于发现了 2DM 吸引某水产的力证：某贫 LOLI 的露 [哔] 图，嘿嘿，呜呼呼，哈哈哈哈……（天音：脑残）

河蟹子：嘿嘿，呜呼呼，喔嗬嗬嗬嗬我会回去好好调教小绿的了 = =+

ID 樱姬之羽 女
From 长春
QQ 306815227

我想驳回聊天室中黄宇琪同学的发言，手办才是生命！萌娘什么的，不能推不能 [哔] 的，最讨厌了……手办才是王道！！人是铁，手办是钢，一天不看愁得慌。

上期的 MIO 纸模做到我吐血，美术刀根本不行，裁出来时参差不齐的，桌子也会坏，大叔我就用剪刀一点一点地剪，那个脖子加手还真不是一般难接，就这样连续做了三天，为了 MIO 还是值得的。不过这期 MS 又出现一更难的梓喵 卧槽……好吧，fruity 你赢了……OTL

河蟹子：你已经陷入二次元太深了，手办……她毕竟也是不行的呀……另外网上已经有不少读者做出很精致的纸模了，各位怪叔叔要把手指的功夫再加强一些呀。

ID 十块钱

郑重声明，我不是宅，只是对二次元文化有点性趣而已。你见过打得烂，但坚持玩《忍龙》的宅吗？你见过打得烂，但还是对着墙练习运球的宅吗？你见过浮不起来，但还是会游泳的宅吗？如果没有，我就不是宅。

【三次元事件】

在成都同人展结束后不久，『二次元狂热』的百度贴吧上赫然出现了这样一个帖子：

寻人启事～找寻 CD4 上的一面之缘～

如题，在 CD4 上遇见的一位带着口罩的红白，人非常善良，并邀请鄙人来这坐坐的超萌口罩娘，但如果问我找到了怎么办？我也不知道唉，随便聊聊吧。

快要离开成都并且上网时间漂浮不定的害羞外乡人留

PS: 实在不行大家就把它当水楼吧

作者：寻找红白



非常巧的是（足以成为宅向 ACG 的开头了），这位宅男苦苦寻找的口罩博丽灵梦，其实就是贴吧里的一位吧主，而且和『二次元狂热』的主编非常熟悉。在成都 CD4 的展上，她还主动帮我们发了一些杂志的宣传单（非常感谢！ Jedi 也是事后才知道）。在征得她本人的同意后，我们发出她的照片，其实是非常萌的罗丽哟！所以，信春哥不如信 2DM——2D Mania！

这位名叫“寻找红白”的朋友，你感觉如何，感觉如何了！

【本期 DVDROM 中收录电子杂志】

PFB 月报是 FIGURE 爱好者自主组织制作的一本关于 FIGURE（俗称“手办”、“人形”）的电子月刊。全称是 PROMOTED FIGURE BROADCAST（人形宣传广播），PFB 月报旨在以月报的形式，提供 FIGURE 爱好者们每月最新的 FIGURE 情报，同时入门课室等教育专题也为初入门者或者有兴趣入坑的朋友提供入门教育情报。

http://pfbb.evanjn.net.ru/

河蟹子：十块钱你果然是标新立异的宅，而且特别有根性，嗯。

ID 永夜之清风 男
From 湖南娄底
QQ 690029697

嘛，前几天在论坛上看到哈尔滨的学生们的制服竟然 100% 仿日，女生的水手服，男生的西装领带……不由得见感叹自己生不逢时。恩，那个，咱天朝到底有哪些地方（城市）是采用这类服装做学生校服的？

河蟹子：据编辑部内小编提供的情报，貌似珠海的中小学都是统一女生水手服、男生中山装的哦（可惜女生经常穿着运动服）。广州也有一所中学采用完全日式制服。还有北京某中学，女生的制服

居然和『圣母在上』相似度 90% 以上……想必国内其他城市也会有吧?

ID 陈思宇 男
From 江苏南京
E-mail csy1993@126.com

发现杂志迟了，结果现在 1，2 期只能买合订本了。失望，人生因此不完美。

河蟹子：以后可以上我们的官方淘宝店购买：http://taobao.aspot.com.cn（你究竟是怎样的人生啊……）

ID 周玟君 女
湖南怀化
QQ 412991573

其实这期的赠品让咱很无奈呢……因为咱动手能力不强，根本无法将 MIO 拼凑出两个样子来啊~！囧 由于当时买书的时候那张有蓝白条纹的海报在封底，结果被老板大叔看见了。用很诡异的眼神盯着咱。咱当时只想说：其实咱真的是粉纯洁的孩子！

河蟹子：其实只是那老板大叔看着赠品流口水吧，不用自责……你是纯洁的，嗯。

ID 孙钰博 男
From 辽宁沈阳

很有爱很 NB 地告诉所有人：我的二次元狂热 1–3 期有"收藏用"和"观赏用"两个版本啦啦……本来很想买"借人用"和"说教用"的，可惜在下的口袋是在无能为力了……

河蟹子：（宅方腔）这是你的爱不够啊！（我看见了你头上的"天谴"二字）

ID 笨仔 女
From 上海
QQ 334512839

看到好多两张回函的……为什么本人从来没收到过（怨念）话说回函不是应该有 观赏用、推广用、保留用、实际用四张么?!

河蟹子：你们到底想用回函来做什么啊? o(>_<)o

ID c.c.
From 辽宁锦州
QQ 407750548

班上一个成天看 BL 小说的女人居然不承认自己是"腐女"！！而说那只是消遣 =_=! 班上人都知道 c.c. 是个宅女（但他们所了解的只是 A.C.G 表面的肤浅）In 他们的 eyes c.c. 很 CJ 滴……那天看二次元被 them 借去，回来之后我班男生居然说"c.c. 你还看工口书 a?""……"T_T 我的好名声 a……河蟹子 你要负责！ 打那之后还 jiu 出了班上一隐宅男，现在他天天跑过来和我讨论班上女生内衣 color 样式……以及 xx 摇动 大小 =_=！！！ 我可是个纯情的女生 a…… 要我以后怎么交男朋友！

河蟹子：c.c. 酱乃就好好让他们看看宅女的威力吧！（也许之后这个会是萌点？）

ID OTK 男
From 辽宁大连
QQ 285957760

合订本已经入手，狂喜……话说天天宅在家里还真是欢乐。话说那啥，梓喵为啥也是蓝白条纹的……宅时间长了字都不会写了。

河蟹子：还不是因为大家眼里只有蓝白条纹，为了增加回头率而换穿蓝白的河蟹子容易么?

ID felis 女
From 上海
QQ 507150751

河蟹子酱，觉得最适合你的台词是：………………御主人样，假如是你的话，无论做什么都可以喔（捂脸）

河蟹子：你想被河蟹吗……（冷笑）

ID 师图 女
From 湖南长沙
QQ 272682311

纸模，别告诉我是打算把 K-ON 送完啊！！！ 光是小唯就做到我蛋疼了……

下次送大点的海报吧~

另：工口内容真是越来越多了（扶额）

河蟹子：这期不就换成团长大人了么? 至于工口什么的那其实都是团长大人的期望啊！

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（?）生活，欢迎分享）

囧萝莉控 成都

【展会信息】



今秋 11 月 1 日，COMICUP 即将再度回归，重装上阵！第五届 COMICUP 魔都同人祭现有摊位已提前爆棚，比第一届时增长 5 倍，有望突破 200 摊。据悉，虽然离活动举办尚有三个月时间，主办所收到的摊位申请数已经超过上届，人气还在不断攀升中。

经过两年的历练，COMICUP 魔都同人祭已经成长为了同类活动中规模较大、内容丰富的翘楚。在目前的动漫展中，能够在活动开场前就吸引到众多漫迷在场外排起千米长龙，并有可能买不到票的，除了 CHINAJOY，恐怕就只有 COMICUP 了。那么，就让我们一起在万圣节那天在 COMICUP 为我们的爱而重聚，BABY，IT' S PARTY TIME！



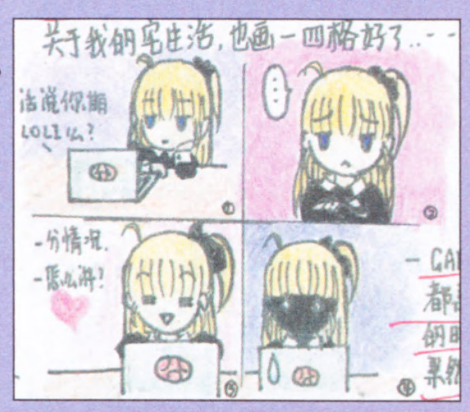






Sinaoka 中国香港

▲来自香港的"工口女王"Sinaoka 最近也有参加当地的同人展，不过似乎发生了悲剧的事情（大陆似乎还没这种事）。



桜姫の羽 长春

NEWS EXPRESS / 二次元资讯

蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

文 / 猫流、秋叶

在团长无限循环的欢乐暑假终于结束之后，C76 如约而至，点燃了全日本乃至全世界宅男腐女们的热情和战意，无论是亲临现场还是远处围观，所有人都因为圣战而战力槽全开。而另一方面因为圣战而暂时休战的“萌战”也是盛况空前，赛前被看好的轻音社全被战翻，而『百合麻将娘』则是风头正劲，随便拉个路人也能战翻对方主力，而上届萌王小镜也在本战一回战时出局，爆出了最大冷门，萌战走势如何，大家拭目以待吧……

>> 贫乳绫献声龙珠改圆团长夙愿

由于原版龙珠里丹迪的声优铃木富子于 2003 年因心脏病去世，新的龙珠改请来了平野绫接替了这个任务，这同时也是 10 月中平野绫已公布的第 7 名出演角色……

有人说平野绫的声音永远像外星元气少女，这次她真的就去外星了……恩，丹迪其实就是娜美克星第二个天神（我知道你没反应过来丹迪是谁）。事实上平野绫之前为龙珠真人电影版《退化》吹替过布尔玛，还演唱过 CHALA，不过那些小花边啥的怎么也比不上这次真正的逆袭——果然这才是神仙和外星人、未来人、异世界人、超能力者的故事啊！团长你赢了。



>> 下载这些图片的不是我 是我的猫



美国福罗里达州一名 48 岁的男子日前被警方发现电脑里存有 1000 多张萝莉色情照片而被指控侵犯儿童未遂。该男子面对指控惊呼：下载这些图片的不是我 是我的猫！声称当他没注意的时候，他养的猫总喜欢在键盘上跳来跳去，导致总会下载到很多奇怪的东西 = =……不过警方拘留的还是他而不是他的猫，而保释金则高达 25 万美金（约合 2400 万日元）……

原来猫也开始对萝莉产生兴趣了啊 =w=

“俺？”

>> 受小沈阳影响日本男性最爱穿长裙？



长裙做为现在日本男性最时尚的穿着，在新宿街头经常可见……当然，也有穿短裙的……

一位东京时尚店的店员说“现在有相当一部分男性喜欢穿长裙，前一阵子还只有 Comme de Garcons 等少数品牌出男式长裙，但最近这已成为主流。”

而另一位顶尖哥特品牌 Eichi Naoto 的店员说：“虽然店里没有只为男性设计的裙子，但男人进店给女人买裙子的时代已经过去了，店里卖得最火的是男人买给自己的黑色长裙。”

日本顶尖时尚博客 Elastic 则在最近为他的读者做了一项调查，在大约 1300 份回复中对男性穿裙子表示肯定的超过了 40%……并称长裹身裙很有和服裙裤的硬派感觉，很时髦很合身，男性穿上很美（……= = ？）

身为宅男我压力很大……

>> 还是那个地儿 还是那些事儿



第 76 届 COMIKET 于 8 月 14 至 16 日照例在日本东京 BIG SIGHT 举办，而本届圣战参战人数高达 560000（这个数字是东京总人口的 4.5%），刷新了 C74 的 550000 记录……果然无论经济形势如何不乐观宅男都是乐观的……

而第三天，8 月 16 日，也就是众所周知各种 18 禁物贩售的日子，也不出意外的成为了参战人数最多的一天，超过了 20 万……而这一天不算三天都参展的职业画师和企业展位还有超过 11000 个同人 CIRCLE……这都是硬盘啊！！！（逃

好吧我知道你们想听的不是这些官话……其实这几天还发生了 GONZO 斗殴门 东方队伍崩坏门 脱粪门等劲爆事件 = =……不过这些不能写啊不能写……

>> 神主巴士再次亮相 C76 怨念物满载！

此前与例 6 期间在秋叶原附近出没过的 ZUN 双层巴士再度于 C76 第二日出现！本次车体侧面和背面的图案与例 6 时相比发生了改变，左侧面为 Eternal Phantasia 的蕾米莉亚，右侧面为 U.M.E.Project 的东方桃源乡，而背面则为 PIXIV 上的砂雲所绘制的笨蛋⑨，而整车最引人注目的，则为 2 层前排放置的无数宅男怨念的灵梦特大玩偶……（淘宝价格 3000RMB……咬床单）与之相比一层前那一排整套 GIFT 东方系列都黯然失色了……

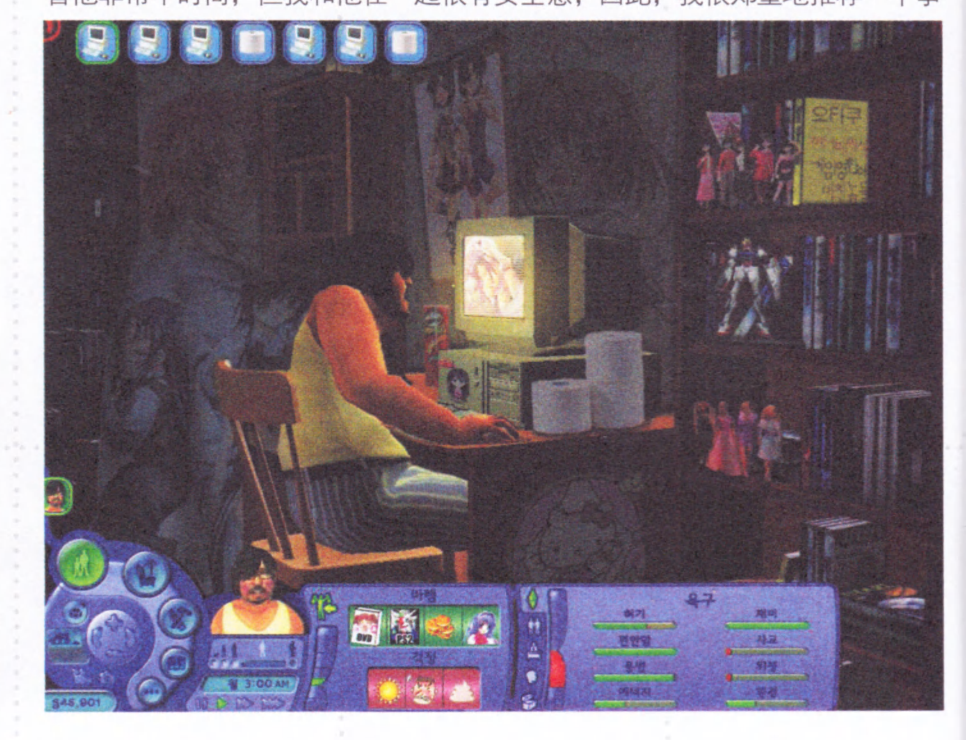




>> 抬头望天 满脸泪水

日本最新一项对女性的调查研究表明，想要避免被另一半欺骗的最佳方式是找一个 OTAKU 或看起来不太能找到女朋友的人做伴侣，这样显然被背叛的概率会小很多 = =

有约 30% 的被调查女性反映曾经历过背叛，而这项研究的目的就是如何找到一个不会背叛自己的男人，一位女性说：“我现在的男朋友是一个很保守的人，尽管他非常不时尚，但我和他在一起很有安全感，因此，我很郑重地推荐一个事



业上失败的男人才是这个问题的最好答案。”
或许我该说……这是单身宅男的福音？或许等到这个概念真正深入人心以后，宅男们的春天就到来了……不过，当且仅当你得有钱才行。

>> 史上最萌西瓜参上！西又葵精心绘制西瓜娘

西又葵大婶曾经为秋田县“JA うご”出品的一系列农产品绘制过插画，并且对销量的增长起到了不错的助推效果。于是，“JA うご”又邀请西又葵为他们出品的西瓜做萌化设计，于是史上最萌西瓜诞生了。这个西瓜娘芳名“梦秋田”，标准 LOLI 体型，绿发黄巾，并且搭配了最萌的配饰小兔子布偶，关键是虎牙啊，实在是太萌了。尽管这么大费周章地包装一番，但是果然口味才是王道啊。“梦秋田”选用的是已经有超过 30 年历史的“缟王”品种，由于秋田地区昼夜温差较大，西瓜的美味程度非同一般。“梦秋田”的出货日期限定在 7 月 26 日 -8 月 5 日之间，限量发行 1000 只，定价 3150 日元。包装盒中还有西又葵亲笔署名的编号卡，包装盒侧面印着一幅宣传西瓜美味的四格漫画。怪蜀黍们在此郑重声明：我吃的不是西瓜，是 Loli。





>> 猫耳 + 耳机 = 萌 e！ Thanko 公司猫耳耳机大热销



11 区的萌事业蒸蒸日上，为了让猫耳这个萌属性得到更多人的喜爱，Thanko 公司于 7 月末推出了一款猫耳形耳机，售价 1980 日元。这款猫耳耳机有黑白两种配色，耳机线藏在毛绒绒的猫耳材质里面，使用的是标准的 3.5mm 耳机接口，你可以把它接到任何标准接口的播放设备上。这款耳机凭借独特的设计取得了不错的销量，8 月 8 日，Thanko 的秋叶原 2 号店的店头就打出了“黑色型号在店内已售完”的标语。值得一提的是，在店内销售的猫耳耳机请到了《轻音》中的梓喵做代言人，大概因为她戴的是黑色猫耳，因此黑色型号才会迅速脱销吧。有了这款猫耳耳机，猫耳控们终于能正大光明地戴着猫耳上班上学了，这个世界真是越来越萌了啊 ~

>>「咲 -Saki-」联手 Tacos 连锁店，优希牌 Tacos 秋叶原贩售



日本麻将教学动画「超能力百合麻将娘」持续热播中，虽然某个 G 字打头的公司已然成为制作协力，不过这并不影响广大宅男对打麻将的百合少女们的热爱。钉宫理惠 CV 的优希在片中是一个对 Tacos 极度迷恋的元气型萝莉，也正因为如此，她成了推广 Tacos 这种食物最好的代言人。Tacos 连锁店「Taco Derio！」和「咲 -Saki-」合作企划第二弹——在秋叶原街头贩售优希牌 Tacos 在 8 月 1 日、2 日两天内实行。据悉，优希牌 Tacos 中使用了一种独特的肉味沙司，可以让人感受到难以抵挡的优希原创口味。而日本的阿宅们自然对这样的促销十分中意，据店员透露，8 月 1 日十点开店前就有几十人在贩卖车前排队，一天内的销售量在 1000 份以上。果然商品的萌化是很强悍的营销手段啊 ~

>> 心爱模型遭“处决”，男子伤心欲绝焚自宅

“心爱的高达模型被母亲处理掉了，我也死掉好了。”8 月 10 日，日本加西市横田町一个名叫高部义文的 29 岁的男青年因为烧毁了一座木制 2 层建筑而被警方逮捕。高部义文从小就喜欢高达，制作了许多高达模型，而他的母亲一直反对他沉溺于高达这种行为。近日，高部的母亲在帮儿子收拾房间的时候，擅自把儿子所有的高达模型全都丢进了垃圾袋中，而回到家中发现自己精神支柱的高达们全部消失掉的高部惊慌失措，在绝望之中用灯油洒满自己的房间，企图自焚。而幸运的是，由于母亲在关键时刻大声呵斥了一句，他清醒了过来，于是手忙脚乱地逃出了起火的房子。结果，高部最珍视的所有高达模型和自家的房子一起灰飞烟灭了，所幸并没有造成人员伤亡。

>> August“夏之大天罚祭”3000 宅男遭受“铁锤”制裁



8 月 15 日 C76 第二日 16 时开始，August 在会场内举行免费的“エステル大明神夏之大天罚祭”活动，参与者被身穿巫女服的 COSER 用天罚之锤敲击头部，接受完大明神天罚的阿宅们可以免费获得特制绘马手机链一条。活动现场排起了很长的队列，更有很多参与者要求巫女小姐下手重一些，结果导致圣锤被打弯了。（其实你不痛吧，因为是エステル酱的爱抚啊 =w=）据统计，共有 3000 余人参加了这个活动，接受天罚的宅男回家以后要好好做人哟 ~

>> 雷到你外焦里嫩！ C76“精彩”Cosplay 回顾

比美型？比原版？不不，Cosplay 不应该只有这个方向，我们比的是创意！


















Th12.3 东方非想天则

简单介绍与测评

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

文 / KuKu（TouHou ACT Club 站长）

此次要给大家介绍的游戏就是由上海**アリス幻樂団**和**黄昏フロンティア**强强联手的第三部作品——东方非想天则，非想天则于2009年8月15日C76上发售，该作在前作东方绯想天的基础上又增加了5位角色，分别为**チルノ、東風谷早苗、紅美鈴、霊烏路空、洩矢諏訪子**，不过只保留了前作的4位角色，如果要使用全人物的话需要与绯想天“合体”（编者按：合体方法“用写字板打开游戏文件夹中的configex123，将里面的[th105path]path=……改成你的电脑中FXT所在的地址，注意备份。）除此之外每个角色还增加了一些的新必杀技供玩家使用。个人感觉严格来讲该作只能算是一个可以独立运行的大补丁。



与绯想天相同非想天则是一部拥有卡片系统的弹幕格斗。有的朋友可能就要问了，什么是弹幕格斗？还有卡片系统？众所周知东方系列正统游戏的类型是STG，俗称打飞机……大家平时说到的子弹就是这里所说的弹幕，而黄昏把这一属性加入到了格斗中，因此出现了弹幕格斗这一说法，而卡片系统这是史无前例的，我想在绯想天和非想天则之前，没有任何一款格斗游戏拥有这样的系统。没接触过的朋友是不是会觉得很不可思议，突然提起了兴趣呢？别急kuku这就带大家来了解一下。

首先来看下游戏画面，简约的界面带有一点金属的风格，几个模式一目了然。



这是剧情模式中的出现的画面，幽默地对话和可爱的人物造型非常讨人喜欢，特别是萝莉控们，本人就有一位朋友因为听说这款游戏里全是萝莉就跑来玩了……



独特的对战方式及华丽的效果令人耳目一新，作为一部同人作品质量可谓是相当的高，甚至能与一些商业作品媲美。



说起BGM，东方的游戏音乐也是其不可缺少的重要要素之一，我可以毫不为过地说每一作必有神曲出现，例如前阵子网络上一系列“蓝蓝路”作品的原曲，出自东方红魔乡的《U.N.**オーエンは彼女なのか?**》、东方妖妖梦的《**幽雅に咲かせ、墨染の桜**》等。太多神曲就不一一举例了，推荐各位亲自体验一下游戏。

Result是专门用来给玩家对剧情模式中CPU所使用的SpellCard（以下简称SC）进行针对性练习的，因为STORY模式中的CPU所使用的SC都是玩家无法使用的，通常是大范围甚至是全屏攻击，并且带有钢体效果，所以要在剧情模式中取得高分，不下一番苦功夫是不行的哦，除了需要拥有一定的格斗游戏技术之外还需要像玩STG那样背版。

我先前有提到过非想天则具有卡片系统，由于篇幅关系这里就简单地介绍一下。

进入Profile选项就是给玩家配置卡组的。



首先需要创建一个用户文件，在对战时对方可以看到你的ID。你也可以使用默认的profile1P（黑幕专用ID）来进行配置。

选择需要配置的角色。



大家可以看到在卡片编辑画面的用户文件ID右边多出来一个“喜”字并且可以左右选择，分别为喜怒哀乐4个选择，其实是给玩家设置4套卡组用的，玩家可以根据不同的对手选择合适的卡组进行对战（无论在哪个模式下，只要你选择完角色后都会给你选择卡组）



卡片分为3种，系统卡、技能卡和SC，可以根据自己的风格决定配卡。系统卡是每个人物通用的例如灵击、攻击力up、防御力up等，在战斗中使用技能卡可以改变人物默认的招式，而指令不变，SC则等同于其他格斗游戏的超必杀。注：使用不同的卡片消耗数量不同，每套卡组20张卡，同样的卡最多4张。战斗消耗的卡片不会累计到第二局。

这不是游戏王。是寂寞。（拖走

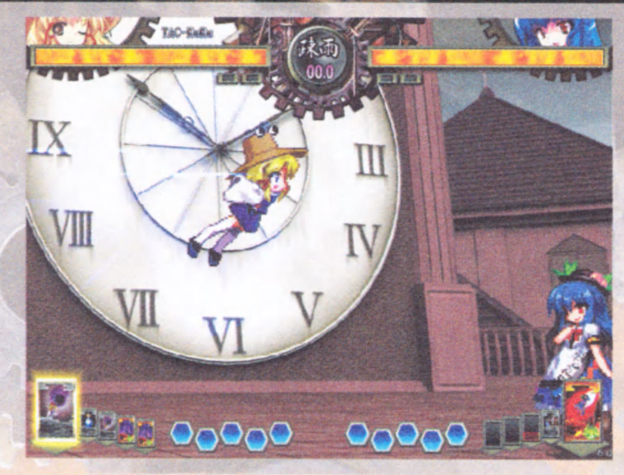
再来介绍下游戏的战斗系统，跟传统格斗游戏不同，非想天则在攻击方面分为打击、射击和特殊，移动方面分为DASH和飞行。

打击与传统格斗游戏一样所有物理均为打击。

射击也就是弹幕攻击，你可以理解为飞行道具，在这里称为弹幕。

特殊主要攻击较少见，主要体现为不可防御、不可擦弹的飞行道具（稍后解释）

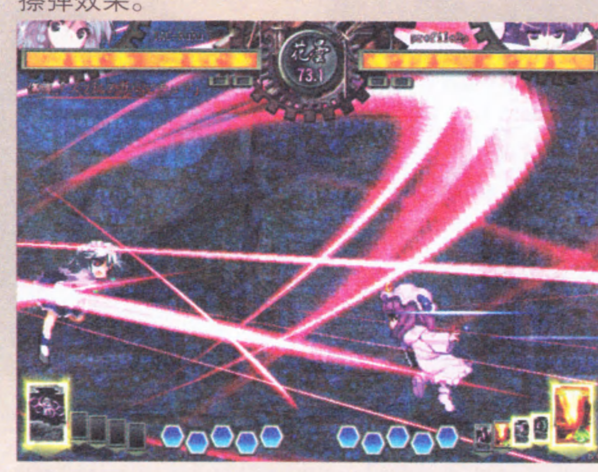
DASH，短距离快速突进或急退基本所有格斗



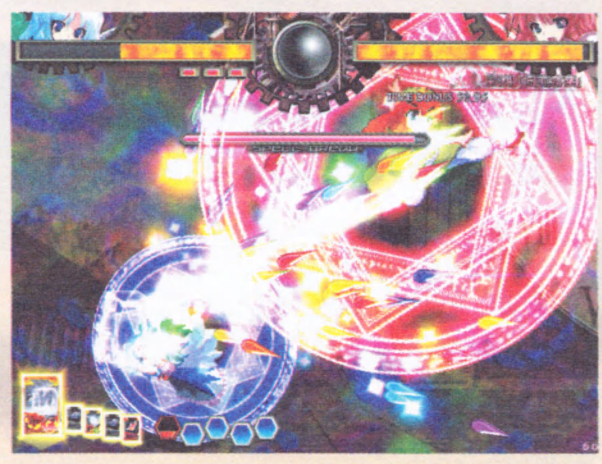
游戏都有，不过在东方格斗里DASH附有擦弹效果。

大多数角色在地面上使用飞行和DASH动作是一样的，部分角色例外，如上图

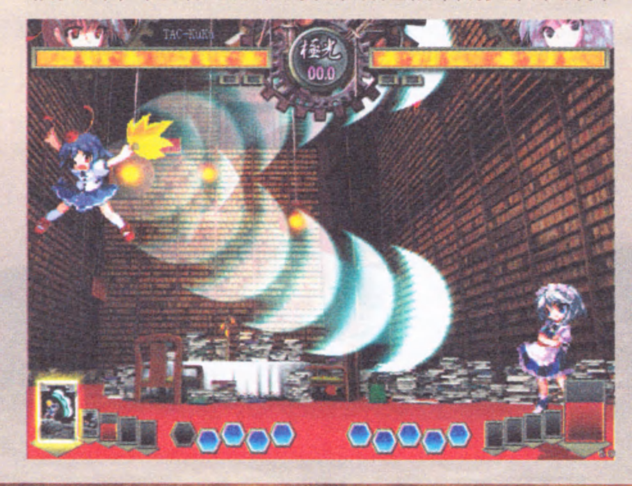
如果在空中的话效果区别还是比较大的，这个就留给大家自己去体会了。飞行同样带有擦弹效果。



擦弹，东方系列作品的又一特点之一，STG中擦弹是赚分的方法之一，在FTG中是用来避开对手射击的，上图为十六夜咲夜的SC——伤魂，因为伤魂是射击属性的SC，所以在没有被击中的情况下可以利用擦弹完全避开攻击。



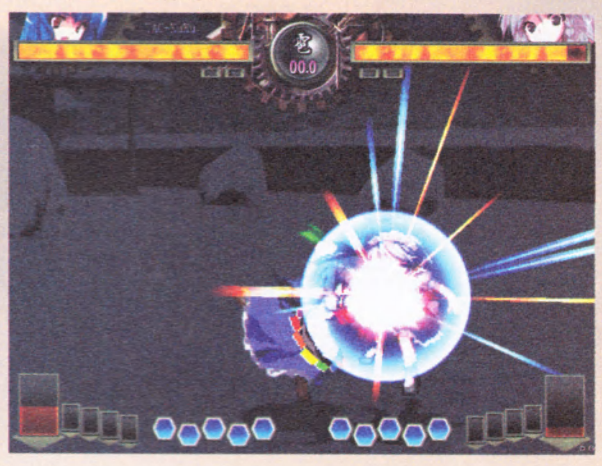
另外在游戏画面上大家所看到的蓝色六边形称作为灵珠（灵力），两边则是你先前配置好的卡片。战斗中使用任何一个技能都会消耗一颗灵珠，防错上下段攻击或是防御射击都会掉



灵珠，不过会在一定时间内补充回来。卡片槽则需要通过攻击或被攻击来增长，当卡片槽上的卡片出现金色边框时就表示可以使用了。

从绯想天开始游戏中就加入天气这一要素，在非想天则中从15种增加到了20种，每种天气都有不同的效果，并且完全有可能因为天气的变化影响到整个局势，这也应证了一句话——运气也是实力的一部分。

大家看到这里应该对非想天则这款同人游戏有个初步的了解了吧，有兴趣的朋友不妨尝试尝试，体验一下另类的格斗，说不定你就沉迷其中了哦（孩子，你需要治疗）。对了，忘记说了，非想天则还支持网络联机，这样就不用整天面对CPU了，尽情地找朋友交流切磋吧，况且目前国内非想天则的玩家数量不少，而且也经常会组织一些网络比赛促进交流，整体氛围还是挺不错的。



至此，对非想天则的介绍就到这里，不知不觉到了深夜党的时间了……于是拖走……

另外毕竟这是格斗游戏避免不了发生口角，所以希望大家在玩游戏的时候要和睦相触（处）……▲



日本同人游戏制作组介绍专题



连载二

作者：水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体－蓝天使制作组的创建者和总制作人）

动作游戏的强者 –Game Production Team – NRF

NRF 是一个致力于 ACT（包括动作过关和格斗类）游戏制作的同人游戏制作小组，其前身为 RAPID FIRE，在 2006 年年末参加完 C71 之后进行了小组重组，并且更名为现在的 NRF（NEW RAPID FIRE）。制作组宣称这次的重组是小组大规模的组织变动，整个小组也因为本次变动而脱胎换骨，成立了新生的 NRF。虽然这个小组内之前究竟发生过什么重大变动已经无法考证，不过 NRF 组内成员和游戏开发活动确实一直处于非常不稳定的状态。下面我们就按照作品的发布年份，来回顾一下这个小组曾经走过的同人游戏创作历程。

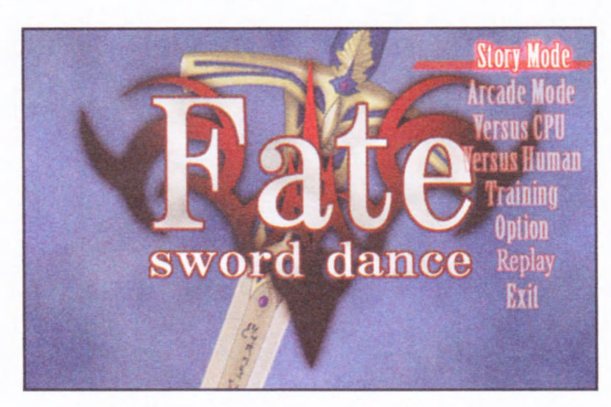
重组之前 RAPID FIRE 时代的作品

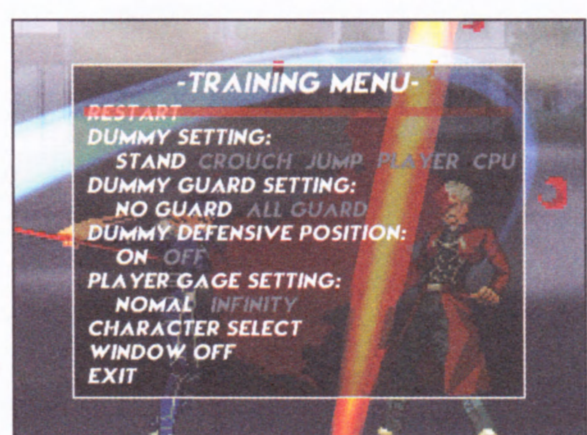
[Fate Sword Dance]

《Fate Sword Dance》是 RAPID FIRE 于 2005 年制作并发布的游戏作品，是基于《FATE/STAY NIGHT》创作的二次同人格斗游戏。作为 RF 的早期作品，本游戏的画面比较粗糙。游戏中的可选角色不多，但是游戏的打击感和爽快感却制作得不错，系统平衡性一般。本作中角色的招式基本上没有硬直时间，所以导致一方出招被另一方挡下之后几乎不会露出什么大的破绽。此外游戏电脑 AI 的攻防和玩家相差巨大，这点尤其体现在高难度模式之下，玩家可以明显感受到电脑和玩家角色之间巨大的速度差距。

当然，作为一个二次创作的同人格斗游戏作品，本游戏的重点并不单单在于格斗部分，





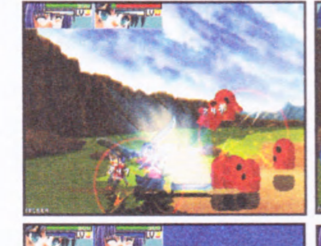


游戏的‘STORY MODE’里面还穿插了角色的对话和剧情，人物的技能和对话都在努力向《FATE/STAY NIGHT》的游戏原作靠拢，并且还原得比较出色。本作的优点除了人物的语音之外，还有宝具，每个角色对应的宝具都制作得很有气势，比较接近 FATE 原作给玩家带来的感觉。再加上打斗的时候爽快感十足，所以本作在同人领域的人气并不低，在喜欢 FATE 原作的玩家中也有着一定的人气。作为一款格斗游戏，该作的综合表现还是比较优秀的，本期《二次元狂热》的 DVD 光盘中收录了这个 RAPID FIRE 的早期同人游戏作品。

[Guardian Heroines Final]

《Guardian Heroines Final》 是 RAPID FIRE 制作组在 2006 年夏天正式公布的作品，游戏类型属于 ACT，清版过关的类型。本游戏的画面水平一般，甚至在现在看来可以算在比较差的行列中，但是操作手感却非常不错，玩家能够在游戏中体验到十足的爽快感。本作中的人物来源于许多人气作品中，比如游戏中出现了《FATE/STAY NIGHT》中的 SABER、凛、Archer 等人气角色，同时也有来自《KANON》中的月宫亚由、川澄舞、水濑秋子等可爱角色参战。当然游戏中还有许多角色是制作组自己原创的，诸如仙人掌、骷髅兵等恶搞角色。总之这个游戏从登场角色的角度来看是一个不同作品角色集结乱斗的大杂烩形式的作品。

本作的亮点在于游戏中所有登场的角色（不仅包含主角群，更包含每个关卡中的杂兵 NPC）都可以让玩家实际操作使用，众多的角色选择让本游戏的可玩性和娱乐性大幅度提升。而且本游戏中登场的所有角色数量加起来超过 50 人，从这个设计完全可以看出制作组在制作本作的时候是非常认真的。作为旧制作组 RAPID FIRE 的最后一个作品（也是这个制作组第一次正式进军参加 COMIKET 的作品），他们很有预见性地在游戏的宣传广告中宣布了 RAPID FIRE 要重组的消息。这部“承载着梦和希望的 RAPID FIRE 的最终作品”在 2006 年 8 月 13 日（C70 的第三天）正式颁布。本作的 OP MOVIE 由神月社负责制作，BGM 方面则是由柳英一郎来负责。主题歌「Righteousness Soul」由美里演唱，柳英一郎

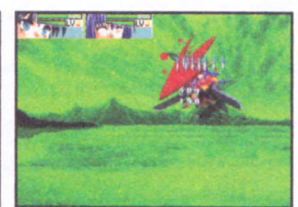












负责词曲。相信这些创作者的名字现在对于大家来说都已经很熟悉了。

另外，C70颁布的《Guardian Heroines Final》的CD上还收录了三个RAPID FIRE已经绝版的旧作，分别是「**ガーディアンヒロインズ**（GUARDIAN HEROINES）」、「**聖戦士華音**」、「**スパノレタソＸＸ**」这三个作品。「**ガーディアンヒロインズ**」是RAPID FIRE以《KANON》为基础进行二次同人创作的ACT游戏，游戏类型为清版过关类。「**聖闘士☆華音～葉っ派伝説完結編～**」是以FC时代著名的《圣斗士星矢》两作游戏的系统和世界观加上《KANON》中的人气角色的二次同人产物，在本游戏中《KANON》的人气角色穿上了圣斗士的黄金圣衣，在另外一个世界中为了拯救世界而乱斗（好吧，RAPID FIRE你真能搞……）。「**スパノレタソＸＸ**」则是以FC时代著名的《成龙踢馆》的游戏设计为基础，以《KANON》中的人气角色月宫亚由为主角的二次同人游戏，当然本游戏中也包含了许多向其他家用机大作致敬的画面。这三个游戏都是RAPID FIRE 2003年的作品，游戏类型都是ACT,作品的主要角色都是《KANON》中的人物。可以看出RAPID FIRE在早期的同人游戏创作中对KEY社《KANON》非常的偏爱，几乎每一部作品都和它有关。



在2006年末的C71上，RAPID FIRE公开了《Guardian Heroines Final Original Soundtrack》。RAPID FIRE再一次郑重宣布这是他们真正的最后一作。（好吧，难道你们就那么想重组么？）这张音乐CD包含原创曲17首，还有7首从游戏中整理出来的曲目，是很有诚意的一张音乐CD。而且柳英一郎创作的音乐本身就已经非常优秀了，所以笔者还是非常推荐这张音乐CD的。本期《二次元狂热》的DVD光盘上收录了《Guardian Heroines Final》。

重组之后 NRF时代的作品介绍

[BIGBANG BEAT 1st Impression]

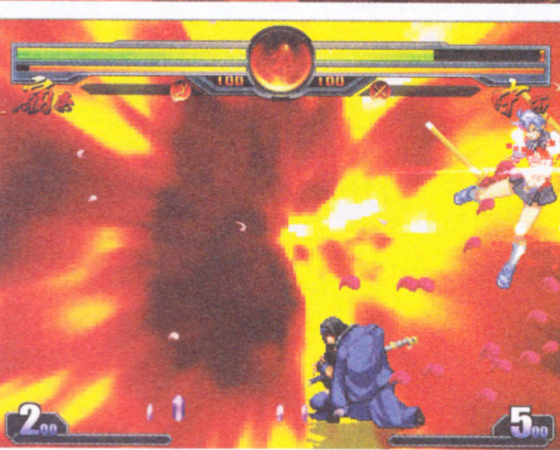
《BIGBANG BEAT 1st Impression》是RAPID FIRE重组之后推出的第一个游戏，在2007年5月26日正式颁布，是以日本GALGAME厂商Alicesoft开发的2D-SLG战略游戏《大番长》为基础进行二次同人创作的格斗游戏。从游戏素质方面来看，本作无疑是NRF目前为止制作的所有作品中最优秀的，拥有华丽的特效、不逊色于商业游戏作品的优秀音乐以及帅气并且颇具个性的人物设定。而且游戏画面在同人2D格斗游戏中也算是非常优秀，虽然画面的分辨率不高，但是华丽的特效基本可以弥补这一不足。从流畅性和操作性来说，在格斗游戏中均属上乘，打斗时巨大的爽快感足以超越现今大部分格斗游戏作品；独特的“B-ACTION”系统能够轻松的让新手上手，整个游戏节奏也因为此系统显得比较快。要说还有什么欠缺之处，可能就是上文提到的画面分辨率不高，人物有马塞克，同时游戏不支持现在格斗游戏中比较流行的连网对战功能，可选人物也少了一些。





作为NRF最优秀的一个作品，《BIGBANG BEAT 1st Impression》并未能按照计划完成，因为原定的补丁发布更新计划由于一个意外而大幅度延期到最后宣布终止。事情的起因是NRF内部因为本游戏的调整及发展方向问题产生了矛盾——NRF的程序员与其他成员在游戏更新的意见上发生了方向性分歧，经过组内数次协商之也后依然未能达成一致，反倒使分歧更加扩大化。这也导致了NRF的程序员毅然决定放弃本游戏的后续更新工作，而制作组NRF则遗憾地宣布终止对还未开发完成的《BIGBANG BEAT 1st Impression》的一切技术更新，并把没有最后开发完成的《BIGBANG















BEAT 1st Impression》的后续开发、运营等一切权利交给了名不见经传的“彩”（**エイジャ**）来进行。

失去了原有程序员的支持，重新编制程序制作补丁对已经颁布的游戏来讲无疑是一件非常困难的事情。“彩”在接手后终究因小组技术力及其他各方面因素的影响没能开发出后续版本的更新补丁，最后终于在主页上宣布放弃对《BIGBANG BEAT 1st Impression》的一切更新，之后会将更多精力放在《BIGBANG BEAT》这个游戏作品的后续（第二作）作品的开发上。官方对于停止补丁更新的说法是：因投入 BBB2 的工作，将会停止 BIGBANG BEAT 1st Impression 网战功能的开放和平衡调整。《BIGBANG BEAT》的下一作 BBB2 将重点提升画面的分辨率及实现连网对战功能，当然官方宣称的全新对战系统、新人物及 BGM 的追加也是吸引第一作玩家的重要内容。

不过，事实证明这条消息的实现也是遥遥无期的。在 BBB2 的开发计划公布一个月之后，“彩”就正式宣布要先制作一款动作游戏，所以 BBB2 的开发就先暂时搁置了。官方宣称原本是打算将 BBB2 作为第一个开发项目的，但是因为 BBB2 使用的格斗游戏引擎需要完全重新编制，所以“彩”宣布，先制作的这个动作游戏是在技术上为以后格斗游戏的开发做准备，引擎编制和游戏开发制作组会按照步骤一步步来进行……

对于期待 BBB2 公布的玩家们来说，他们需要做的依然是漫长的等待……一个非常优秀的同人格斗作品，因为 NRF 的内部开发人员之间发生的问题而最终没能开发完成，这不得不说是一个很大的遗憾。《二次元狂热》第九期光盘上附带了《BIGBANG BEAT 1st Impression》的最后一个更新版本，虽然未能完成，但是游戏素质也已经是非常出色了，有爱的玩家可以去研究一下这个游戏作品。

[まりさのかぎ（魔理沙的钥匙）]

NRF 小品级 ACT 游戏《**まりさのかぎ**（魔理沙的钥匙）》是在《BIGBANG BEAT 1st Impression》之后，NRF 制作的一个小品级的动作游戏。本游戏是基于东方系列的二次同人创作，以魔理沙（黑白）作为主角，游戏类型是 2D 画面固定的动作解谜游戏。2008 年的 8 月 16 日由 NRF 在 COMIKET74 上颁布。



[Million KNights Vermilion]

NRF 制作的最新作同人格斗游戏《Million KNights Vermilion》已经正式于今年 4 月 26 日发表，游戏人设由街机游戏《旋光轮舞》的画师曾我部修司担当，在游戏发布之前制作组也曾信心满满地宣称本作将打破以往同人格斗游戏的固有传统和观念，并打出了“**NRF が送る、オリジナル格闘アクション 同人ゲームの常識が変わる 変革の時は、今——**”（NRF 将给原创格斗动作同人游戏带来革命性的创新）这样自信的宣传语。

早在 07 年 11 月日本某游戏大赛时的 MKV 制作发表会上，制作组就公布了本作的两名主要声优是福山潤和門脇舞以——实际的 CV 阵容的确也是非常华丽；配合曾我部修司担当的华丽人设，本作在发布前也得到了众多格斗游戏爱好者的重点关注。毕竟已经有了 BBB 开发成功的先例，大家都觉得这次制作组应该会带给玩家一个更大的惊喜。但是等正式发布之后，大部分玩家就在第一时间内被泼了一盆冷水——本作素质客观来说实在是很一般（笔者甚至感觉和 BBB 相比不像是一个制作组开发出来的作品）。

在说到作品的缺点之前，让我们来首先说说它的优点。首先，本游戏的画面和音乐的确都超出了同人游戏的水准，由曾我部修司负责的华美人设和 MintJam 创作的 BGM 都有超一流的高水准。但是最关键的系统和程序方面却做得很失败，体验过的玩家都知道，它不是一般的耗费系统资源：若在游戏的进行过程中查看其占用的内存，会发现这个纯 2D 游戏居然占用了 800 多 MB（进游戏后只放一个 OP 动











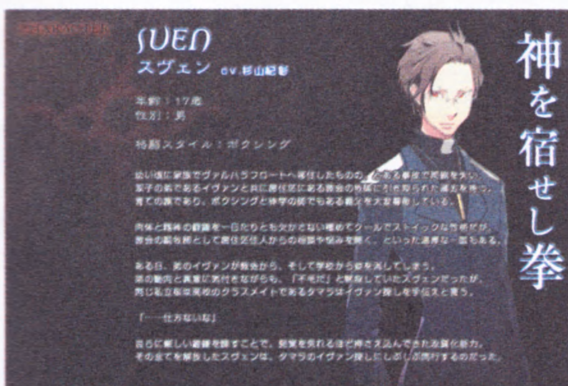
画游戏的系统资源占用量就会一下子变得好高……）；然后就是角色选择的时候大图看起来都极其华丽，但是真到了对战中，角色的动作会在炎热的酷暑里给你带来非常寒冷的感觉（夏天降温的好方法……XD）——很冷很难看的人物造型加上打斗时候僵硬的动作，让人感觉这像是个纸片格斗游戏。

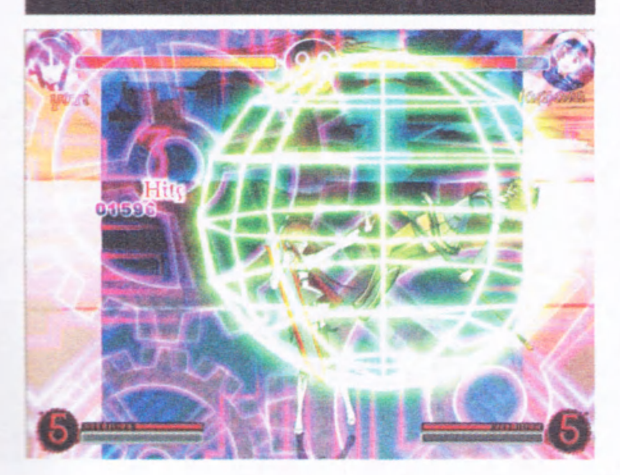
另外游戏号称‘同人格斗游戏的革命’的







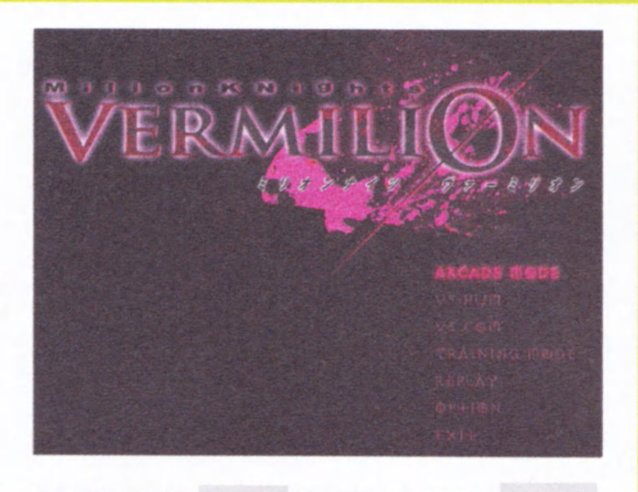








对战系统，给人的感觉也是不伦不类。本游戏的百合招式有玩家指出明显是抄袭『葬晓の电光战记』里的 mycale；各角色的平衡性不足，同时每个角色的可用技能也很少；游戏的连贯性很差，类似空血这些系统上的莫名其妙的BUG 也让人感觉很可笑。这次制作组倒是很有诚意地在制作补丁、追加新角色和调整游戏系统，不过由于本身存在着不小的硬伤，系统方面的问题可以慢慢调整，但是人物动作僵硬不连贯这些问题，在游戏颁布后要进行再调整已经是非常困难的事情了。



总结

NRF 是一个对动作类游戏情有独钟的同人游戏制作小组，从他们的作品来看，虽然每一作都有不可避免的缺憾，但是不可否认的是它们也都拥有自己独特的创意和闪光点，而这些足以将他们的作品提升到一个新的档次。

回顾之前 NRF 的同人游戏制作经历，我们不难看出每部作品的制作都伴随着内部人员的变动、小组的重组甚至是内部人员的方向性分歧。所以笔者感觉 NRF 尽管实际上并没有多少动作游戏的制作天赋和经验，但是所有的制作成员都非常用心地对待每个作品。他们的成功主要来自于自身的努力和对其他格斗游戏作品的成功借鉴；从他们的作品中，我们也可以看出这个制作组一直以来对动作类游戏坚持不懈的追求，值得我们期待这个认真的制作组在不久的将来给我们带来新的惊喜和感动。

草莓色的可爱 –ICHIGO CITRON

温柔，可爱，萌……这些用来形容少女的形容词都可以用来描述这个可爱的同人游戏制作组。ICHIGO CITRON 制作的同人游戏有着许多共同的特点：游戏中的人物都非常萌、除此之外非常有趣的系统设定、很容易就能熟练上手的操作、可爱又不失华丽的游戏画面和动听的音乐也让 ICHIGO CITRON 的每一部游戏作品都有上乘的质量。作为一个关注同人游戏的玩家同时也作为一个同人游戏制作者，笔者一直很偏爱这个可爱优秀的制作组——她们的每个作品都透露着可爱灵气之美，让玩家获得一种非常快乐的游戏享受。

ICHIGO CITRON 是以とくたろう (Tokutaro) 和はざわりん (Rin Hazawa) 两个人为中心的同人游戏制作小组，她们的活动以同人游戏和绘画为中心进行。とくたろう (Tokutaro) 在游戏设计中担当程序编制工作，爱好是制作游戏和玩游戏，喜欢的游戏厂商是 ALICESOFT 与 FALCOM，工作中使用软件为：Photoshop 5.0 LE, Visual C# 2008；はざわりん (Rin Hazawa) 在游戏设计中负责绘画和造型设计。仙台市出生的她爱好是睡觉前玩掌机游戏，工作主要的使用软件 :Photoshop CS3, Illustrator CS3。

在同人游戏作品开发的过程中，ICHIGO CITRON 主要是以上面介绍的两个人为核心进行的，当然在不少的作品开发过程中也有来自其他团体的成员帮助。koketa [Ruru–Pro.] 和 飛絨毯 [F–C Syndrome] 和 ICHIGO CITRON 的关系比较密切，在 ICHIGO CITRON 作品的 STAFF 名单中经常可以看到他们的名字。

ICHIGO CITRON 在成立早期以同人游戏制作为主要活动内容，目前除了本职也会同时进行绘画的工作，其中 ICHIGO CITRON 的画作可以在她们的主页上免费阅览和下载。此外，这个同人游戏制作组除了负责制作自己的官方网站之外，还同时运营着两个 WEB 游戏站点：一个是从 PBeM 衍生出的空想 RPG《Aqua=Arius》，另外一个是《Little Princess》。

作品简介

处女作 –[グランドコロシアム]

本作是制作组以 WEB 游戏《Aqua=Arius》为原作制作出来的对战型卡牌游戏。和同类作品相比，本游戏不需要玩家的反射神经和操作技术，而是讲究对战时所用到的策略。本作在 2001 年 8 月 10 日的 COMIKET60 上正式公布。

第二作 –[エターナルグリーン]

同样是制作组以 WEB 游戏《Aqua=Arius》为原作的二次创作，游戏类型是 3D 洞窟探索型角色扮演游戏，共有 11 种不同特性的角色职业，伴随着角色成长可以学习到各种各样的角色特技。另外游戏中的转职系统，也让玩家培育出强力角色变成了可能。本游戏在 2001 年 12 月 30 日的 COMIKET61 上正式公开。

第三作 –[フェザーレイド –Feather Raid]

本游戏是以《Kanon》(VisualArt's/Key) 为原作的二次创作同人游戏，类型为横版 STG。本作有 5+1 名登场人物可以选择，每个人物都有自己独特的攻击方式。虽然是 STG，但是《**フェザーレイド** –Feather Raid》并不像现在的同类游戏那样拥有大量的弹幕，有一些 90 年代前半的 STG 游戏的风格。对于从 FC 时代走过来的老玩家，相信这个游戏会带给他们一种怀念的感觉。本作在 2002 年的 COMIKET62 上公开，画面、音乐还有操作感都非常优秀（本作收录在《二次元狂热》第六期的 DVD 中）。

第四作 –[カプラ W RtoA]

在《Feather Raid》发布之后，制作组以《仙境传说 ONLINE》(GRAVITY) 为原作，制作了同人游戏《**カプラ** W RtoA》，游戏类型同样为横版 STG。和以前的作品相比本作在图像和音乐方面下了很大的工夫，而游戏系统和《Feather Raid》相比并没有太大的变化，但提供了 14 个 STAGE 和三种难易度的选择，同时加入了存档功能，玩家可以一边努力提升人物等级，一边以全 STAGE CLEAR 作为目标而努力。本游戏先是于 2003 年 8 月 17 日在 COMIKET63 上公布了第一个试作版，随后又在 2003 年的 9 月 7 日的**ラグフェス** 3.5 上公布了第二个试作版，完成版在 2003 年 11 月 5 日正式公布。和《Feather Raid》一样，《**カプラ** W RtoA》的游戏素质也非常优秀。《二次元狂热》第九期的 DVD 中收录了本作。

第五作 –[めろんすかっしゅ! –Melon Squash]

本作是同人书店 MelonBooks 的专属同人作品，游戏中的女主角也是 MelonBooks 的招牌看版娘，类型是动作射击类作品。制作组针对游戏的难易度进行了保守的调整，同时简单质朴的操作也适合初学者快速上手。作品中还有各种搞笑的设定，比如骑乘机车途中玩家除了消灭敌人之外，还会撞飞许多宅男……



笔者认为本作是 ICHIGO CITRON 目前为止制作的最优秀的一部作品，游戏画面已经达到了相当精美的程度，出色的 BGM 和操作再加上游戏中快速卷动的画面和高速的战斗，都可以带给玩家巨大的爽快感；此外超萌的人物、













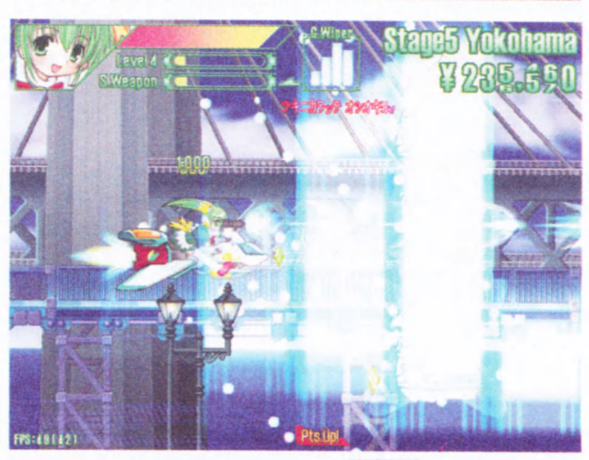














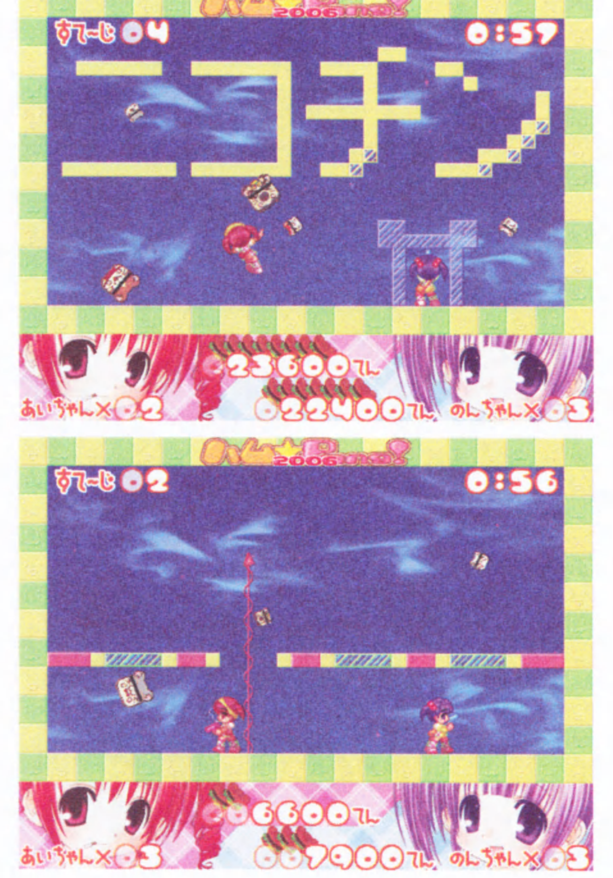




动听的语音和搞笑的故事情节，还可以带给玩家游戏之外的快乐体验。本作于 2004 年 12 月 30 日在 COMIKET67 上初次公开，然后连续参加了三届 COMIKET（67，68，69），并在 2006 年 3 月 15 日公布了作品的完成版，由此可见开发过程并不顺利，而且之前发布的版本中存在的问题也多少暴露了 ICHIGO CITRON 在技术力上的不足。好在本作最终还是克服困难完成，但是 ICHIGO CITRON 之后的某个作品就没有这么幸运了。作为 ICHIGO CITRON 制作的最为华丽出色的一个同人游戏作品，本作已经收录在《二次元狂热》本期的 DVD 光盘上。

第六作 -[ハム☆ Pang！ 2006]

本作是 ICHIGO CITRON 制作的小品级游戏，作为愚人节的企划制作并发布。游戏的内容是两个食欲旺盛的小女孩，一起出去狩猎食物的故事。本游戏共有 10 个关卡，全破之后游戏目录下会有三种分辨率的奖励壁纸出现。其实本作严格来讲并不是 ICHIGO CITRON 的第六作，因为制作组之前曾在 2004 年愚人节的时候限定发布过《ハム☆ Pang！ 2004》,





然后在 2006 年的愚人节上，本游戏更名为《ハム☆ Pang！ 2006》并进行了再公开，从此以后本游戏就在 ICHIGO CITRON 的主页上开始提供长期的免费下载。虽然只是一个小品级游戏，但是 ICHIGO CITRON 的用心程度却是非常高的。华丽可爱的画面，有趣的游戏方式，还有两个小女孩可爱的人物语音，都让这个游戏成了一个很有人气的作品。因为本作受到很多玩家的喜爱，在这之后 ICHIGO CITRON 又发表了一个同类型游戏作品的制作计划，那就是 ICHIGO CITRON 的第七个作品《**ねこだまり**》。

第七作 -[ねこだまり]

本作是 ICHIGO CITRON 延续之前受到好评的《**ハム☆** Pang！ 2006》制作的新游戏作品，在 C70 上发布了游戏的 0.30 未完成版。本作在系统上延续了《**ハム☆** Pang！ 2006》的设计，并且强化了细节，增加了关卡的华丽度和可玩性，即使是 0.30 版的游戏，实际关卡的数量也早已超越《**ハム☆** Pang！ 2006》。游戏中 1P 和 2P 的两个小女孩变得更加可爱，同时人物语音、游戏画面等全部进行了重新制作。并且，制作组在 C70 的时候曾经宣布本游戏的完成版将加入许多崭新的游戏模式，全 117 舞台的图像已经制作完成，但是正式的游戏由于技术问题可能要一年之后才能发布。ICHIGO CITRON 同时宣布一定要把本作制作成让玩家玩过之后不会后悔的游戏，让玩家能够从中获得大量游戏乐趣。于是大家开始了满怀希望的等待……





ねこだまり
NEKODAMARI

但是一年之后，制作组并未能如约将本游戏完成，而是在主页上无奈地宣布由于技术上无法解决的问题，开发将无限期终止。之后制作组在主页上把本作放到了作品列表的最下方，并且标注了“开发终止”的字样。这无疑是给了一直期待的玩家一个很大的打击。不过就在近期，ICHIGO CITRON 的官方网站上去掉了上述字样，相关介绍页面中关于停止制作的相关信息也已经全部删除。这样的变动，是否意味着 ICHIGO CITRON 会重新开始本作的开发工作呢，当然现在我们还不知道，相信时间会给出我们答案。

第八作 - 小品级 STG[ヘクターミク (HECTOR'39)]

在《**ねこだまり**》宣布终止开发以后的很长一段时间之内，ICHIGO CITRON 都没有新作品公布，而是把工作重心转移到绘画方面的工作上。正当笔者猜测 ICHIGO CITRON 是否会继续同人游戏创作时，制作组公布了这个名叫《**ヘクターミク** (HECTOR'39)》、以 Vocaloid 初音作为主角制作的纵版 STG 同人游戏。在《**ねこだまり**》之后，不知道为何 ICHIGO CITRON 喜欢上了一个叫做 Tonyu System 的东西（Tonyu System 是一种对初学者也简单易懂的面向对象的编程语言），于是之后的两个同人游戏都是用这种编程语言开发的。

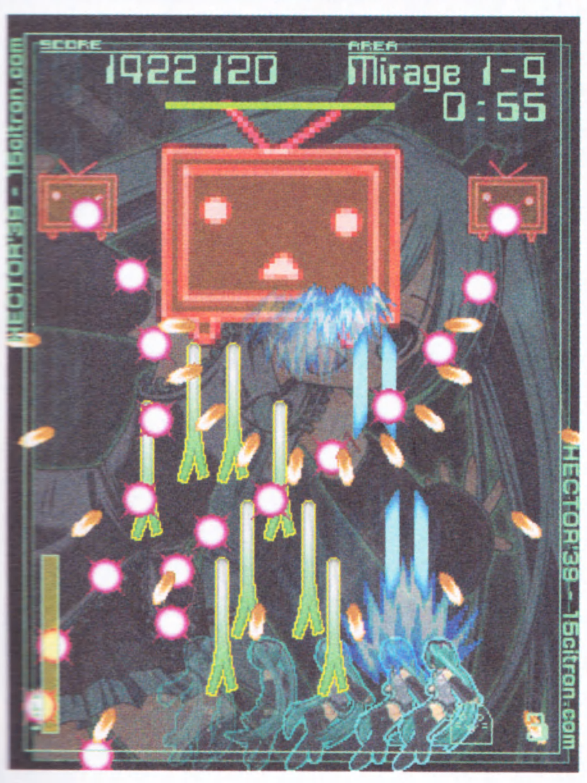
《**ヘクターミク** (HECTOR'39)》最初于 2007 年 12 月 31 日在 COMIKET73 上公开了初版，之后从 Ver0.30 开始，制作组一直在官方网站上公布最新的游戏进度和最新版本的游戏下载，直到 2008 年的 8 月 1 日发布了游戏的最终版本 [Ver1.00]。此外本游戏也在 COMIKET74 上发布过 CD-ROM 版，对比网络上免费提供的版本追加了额外的游戏方式和高解析度的壁纸。作为一个小品纵版 STG，本











作的操作和系统是非常优秀的，毕竟 ICHIGO CITRON 开发 STG 的经验也积累了很多。但是由于编程环境的限制，本作游戏画面的素质就很一般了，尤其是游戏的分辨率很低。此外从本作开始 ICHIGO CITRON 的 STG 游戏也向着弹幕密集型开始转变，如果你是此类游戏的爱好者，不妨尝试一下。本作已经收录在本期的《二次元狂热》DVD 光盘上。

第九作 - 小品级 STG[ローゼンディアデム (Rozen Diadem)]

ICHIGO CITRON 今年的最新作，目前游戏还没有开发完成。本作和《**ヘクターミク** (HECTOR'39)》一样使用 Tonyu System 进行开发，游戏系统和画面方面和之前的《**ヘクターミク** (HECTOR'39)》相比几乎没有变化。本游戏的人物角色是《Rozen Maiden》中的人偶，可操纵角色是原作中性格迥异的「**真紅**」和「**水銀燈**」。除了原始版本在 COMIKET71 和 72 上两次亮相之外，从 2008 年 9 月 27 日的 [Ver0.30] 版本开始，制作组和制作《**ヘクターミク** (HECTOR'39)》的状况一样，开始在官方网站上公布最新的游戏进度和最新版本的游戏下载。虽然现在游戏的开发工作还没有完成，但是笔者从游戏一直以来的更新进度来判断，制作组是以参加 C76 发布 CD-ROM 版作为目标来进行制作的。虽然这个计划是不错，但是今却出现了意外状况——ICHIGO CITRON 在 COMIKET76 的小组抽选过程中遗憾地落选了，所以 CD-ROM 版只能等到 COMIKET77 的时候再进行发布了。



总结

ICHIGO CITRON是个非常可爱的制作组，同时拥有可爱的制作人和可爱的作品。她们不以贩卖作为自己制作游戏的目标，很多时候是把自己的绘画和同人游戏作品拿出来无偿地和大家分享。而且，ICHIGO CITRON 的两位制作人都很勤奋，ICHIGO CITRON 的官方网站一直保持着非常高的绘画和日记的更新频率。这次 C76 ICHIGO CITRON 非常遗憾地没能参加，为此两位制作人还在日记上说："好不容易有了能见到大家的机会，但是非常抱歉这次不能参加了。下次的同人志展会 COMIKET77（冬天吗？），我想如果能参加就好了。"在此，笔者衷心地祝福这个自己一直深爱着的同人游戏制作小组能够有一个更加美好的未来！加油！ ICHIGO CITRON！！！▲



幻想乡生存指南 守矢神社篇

——蓝白的2P巫女与萃集信仰的神明们

文/lastsep



图/紫夏（U235『风神祈禳』）

非正式的前言：2DM最悲剧的是什么？那就是它每期的截稿日期都会刚好赶在CM、例大祭这些展会之前，这样就导致笔者只好一边爬着火星的枪文，一边对着『东方星莲船』和『东方绯想天则』望洋兴叹。不是我不想第一时间给你们写这些东方新作的体验报告和剧透，要怪就怪这该死的出刊日期吧。

当然，本次东方官方正作『东方星莲船』的确又是无愧于正统作品招牌的一部游戏。全新的游戏性且不说，新出场的人物也萌点满满，一面boss纳兹琳一跃成为五面道中，而且还换了新的立绘（因为拿到了新宝物toka）；二面boss小伞更是做了Ex的道中boss……除此之外，四面boss的村纱mm的水手服，Ex boss的过膝长袜+绝对领域……Zun你宅得太赤裸裸了（败）。不过正篇的总boss圣白莲却又是个表面上虽然少女，实际年龄不能说的大妈级角色——其身世的悲情堪比幽幽子，其势力范围涵盖之广堪比红魔馆，其后宫堪比魔理沙……

以上，基本就是本期主题之前的一点怨念的话。更加具体的游戏介绍请期待下期的详细专题……

正式的前言：博丽神社，大概是幻想乡的居民们最熟悉的地点了吧。作为曾经幻想乡唯一的神社，居住着统率幻想乡的巫女，令这个地方无人不知无人不晓。但是，与此同时许多人似乎都忽略了一个问题。作为神社，它供奉的神是哪位?

有人或许会说是魅魔。她虽然被称为“博丽神社的作祟神”，但并没有被灵梦供奉，只是因在二次设定里面常游荡在神社而得名。实际上，官方作品里面真的并没有对博丽神社的供奉神做过任何说明，灵梦也从未提及过自家神的名字，“博丽神社”这个神社名更是没法提供什么具体线索。于是，博丽神社的神灵至今也只是一个信仰心低下，在八百万神里面说不上话的无名小神而已。



过去这件事情也没有什么人去在意，但是，自从有什么新的存在搬进了幻想乡之后，一切都改变了。那就是从外面的世界搬进来的守矢神社，某个一看你就知道是谁的巫女，以及两名谜团重重，正体错综的神：八坂神奈子与洩矢诹访子。

守矢神社·东方风神录

那是忽然之间就出现在妖怪山之上的神社，甫一出现便开始存在感强烈地收集妖怪们的信仰心，力量迅速强大起来。不仅让妖怪山的主人——天狗与河童们惴惴不安，更惊动到了山外的博丽神社。

故事的起因，是一个神秘的人类访客悄悄地去了神社，要求那个冷清的神社停止营业，并且改为信奉他们神社的神明。这位访客就是山上的神社中的巫女（风祝，现人神）——东风谷早苗。面对这样的发难，灵梦倒也并没有表现出强烈的反抗态度，相反她觉得新的神如果可以给自己的神社带来信仰心，并且能够赶走总是呆在神社的妖怪的话，对她来说倒是没差（不愧是无节操……）。之所以会以守矢神社为目标出发，比起解决所谓的"异变"，更像是去跟那个号称要占领自己神社的神相亲的感觉。虽然同早苗以及神奈子的对话中一直在说："谁，谁要供奉你们啦，信仰心没有了我自己去取回来就行了！"但在结局中还是理所当然地接受了新神社的存在，甚至还在神社里面搭了个用来供奉新神的小神社了（灵梦Good Ending C）。无论怎么看灵梦也只是在耍傲娇而已……

然而，为什么守矢神社要从外界搬进幻想乡呢?

前面也曾经一再提过，幻想乡是被外界遗忘的事物聚集的场所。这个神社也不例外。原本守矢神社在外面的世界拥有着强大的信仰心，神奈子作为掌管风雨的神被许多人祭拜着。然而随着文明的发展，人类也慢慢拥有了和风雨对抗的手段，拥有了自己的力量的人类，便慢慢地不再依靠神明的力量了。对神明的信仰心在流失，换句话说，她们正在一点一点地被外面的世界遗忘。信仰心是神的力量来源，如果没有了信仰心，神就和不存在没有区别了。

为了挽回这一点，神奈子决定做出赌博，她把神社主动地搬进了幻想乡，开始接受妖怪的信仰——这一计划顺利得出乎她的意料。妖怪们几乎是理所当然地就接受了新神社的存在，并且信仰也开始迅速增加。至于原因，其一是因为博丽神社本来也是个妖怪聚集的场所，这使得妖怪们把在神社聚集视为理所当然。因此守矢神社也被他们等同而视之了。其二，就是妖怪们既然将守矢神社当作了玩闹的场所，居于神社的神奈子和早苗自然也成了她们的玩伴。对妖怪来说，玩闹的主要形式之一，无非就是开宴会，喝酒之类的事情。而对神明来说，这样的宴会，实际上就是她们的——祭典。就这样，神明和同她们一起玩的妖怪们之间建立了某种微妙的关系，对妖怪来说是玩伴，对神明来说则是信仰心——所谓的顺利，就是这种程度的意思了。

而在『东方风神录』故事的结尾，除了灵梦认可了守矢神社的存在之外，原本敌视着守矢神社的天狗和河童们，也意识到了信仰神明对自己的益处——神奈子是同时掌管着战争、农业的神灵，并且她也不吝啬给予信仰她的妖怪们神德。天狗和河童的力量，因为神奈子的缘故而飞快地强大了起来，几乎到了影响幻想乡平衡的程度。守矢神社的下一个目标，便是收集妖怪山之外的幻想乡中的信仰了。与此同时，为了获得信仰，这个神社还进行着各种各样的经营活动。

2P 巫女·东风谷早苗



东风谷早苗姑且算是守矢神社的巫女，确切地说，她是曾经被当作神来祭拜的风祝。她使用秘术召唤风神大人的力量以呼风唤雨，引发各种各样的奇迹，而使过去的人们对她本人





产生了信仰。虽然实际上算是一种误会，但她也以人类之身受到了神的待遇，因此又被称为“现人神”。（日本的天皇某种意义上也算是一种现人神）当然，她也和神社的神明们一样，面临了信仰心不足的困扰，然后就是神奈子那个独断专行的幻想乡迁入计划。

原本瞧不起幻想乡中人类的她，被灵梦狠狠S了一顿之后，终于明白了自己在外面世界曾经被祭拜的力量，在幻想乡根本不够看。于是她也开始真正以普通人类的身份来看待自己，开始了普通的人类生活。因为其服装是蓝色与白色的，考虑到通常与红色的1P角色对应的2P角色也都是蓝色，她也被称为“蓝白”或“2P巫女”。在进入幻想乡之前似乎除了风祝之外，东风谷早苗也有着中学生这样的普通身份。按说东风谷早苗的年龄是要比灵梦和魔理沙都大一些的（乳量也是），大概可以算是幻想乡中唯一有纯粹的“乙女”感觉的角色了。

废神1号·钢加农·八坂神奈子

八坂神奈子是守矢神社供奉着的神明，虽然被称为山神，实际上却在掌管风雨，因为农业这种东西无非就是祈求风调雨顺，因此她也被当做农业神而祭拜。另外，她也有军神的一面，战斗力非常强。至于失去信仰心啦之类的事情上面讲过，这里不再赘述。给人感觉是个非常积极又会表现出平易一面的神。据本人说平易的态度比较容易收集到信仰，反正作为神来说做的一切都是为了收集信仰就是了。

身为神明，她露面的次数异常多，和印象中“神社的神总是深居不出”这一点差别很大。行动力强到了让人怀疑她其实根本是个野心家的程度，是唯一一个在东方正作中连续挑起两次异变的角色（『东方风神录』和『东方地灵殿』的黑幕全都与她有关）。在游戏中八坂神奈子的形象是彻头彻尾的大妈，毫无翻身余地。由于身为神明却被灵梦击败，又总给人一种对叛逆期的早苗毫无办法的印象，因此也是废神之一（另一个自然是诹访子）。除此之外，八坂神奈子在战斗形态下会在后背插上四根御柱，而且发弹幕很像开炮，因此又被称为“钢加农”。似乎把御柱直接飞出去杵人也是一种攻击方式（Ash救世主？）。

废神2号·青蛙子·洩矢诹访子

守矢神社事实上是供奉着两个神明的（据说连早苗也不知道为什么）。其中一个总是在明处活动的是神奈子，而另一个总是躲在神社深处的，则是诹访子。

虽然在幻想乡内的情况稍有不同，但在外面的世界，守矢所接受的信仰，更多的其实是向着诹访子一边的。至于原因就要从头说起了。在诹访之地，原本有名为“诹访大明神”的可怕作祟神，只要受到一点冒犯就会立刻降下神罚，为此被当地的居民深深地畏惧着。而诹访子则是能管束这位作祟神的神明，因此她在居民中拥有巨大的信仰，这样的信仰大到甚至让她建立了一个王国。她作为土著神，便是这个国家的主人（简单的说就是地主）。

然而，这个国家被大和的众神侵略了。众神们以建立名为日本的统一王国为目标吞并着小王国们。进攻诹访子的王国的神就是神奈子。诹访子使用先进的铁制武器同对方战斗，神奈子却释放细小的藤蔓令铁制品生锈。意识到实力差距的诹访子乖乖投降作了小受。诹访子的王国，就这样归了神奈子所有（这场战争事实上就是整个土著神们抵抗大和众神统一战争的缩影了）。然而，当地的居民对诹访大明神的恐惧并没有消退，诹访子仍然是他们信仰的对象，神奈子在这里无法得到居民们的承认。于是，她也只好放弃了对王国的统治，作为代替，她索性同诹访子合并成为新的神“守矢”，以这样的名义来统治王国。虽然实际上统治王国的仍然是诹访子，但是名号上总算是大和众神的名号了。而她自己，则作为山神而君临山中。在大和众神的时代，诹访子或许是唯一一个仍然在悄悄获得信仰的土著神吧。

作为土著神，诹访子似乎算是个有着相



图 / 黑花诞、Archlich（U235『风神祈禳』）

当平和性格的神明，对于事情总是能顺利地接受，说得不好听点大概就是逆来顺受吧……无论是面对神奈子压倒性的实力而乖乖交出国家也好，甘愿让神奈子在外面接受信仰也好，心知肚明自己已经被世间遗忘却还很平和也好，甚至对神奈子自作主张搬神社进幻想乡这件事情也都抱着无所谓的态度……这小受未免当得太彻底了。考虑到早苗实际上是她的后裔来着，再想想早苗同样的受属性，这东西果然是能代代相传的吧。

同神奈子身上的蛇标志相对应，诹访子的服饰则有着青蛙的形象，这样的标志也象征着神奈子曾经打败过诹访子的往事。当然，名义上两人虽然应该是死对头，但是在共同以守矢的名义存在的当下，拥有共同利益的两人，其实已经非常要好了（作为同时侍奉着两位神的早苗，同时佩戴者蛇和青蛙的饰品。意外的可爱？）。因为帽子上有蛙的眼睛，所以据说帽子才是本体。在二次设定中，也有跟喜欢冰冻青蛙的琪露诺很要好的设定存在着。



错综复杂的考据篇

简单地说，以下就是 zun 对日本神话以及神道教之类的东西赤裸裸的捏他。

首先，“守矢神社”这个地方，在真实的日本当然是有原型的,就是著名的诹访大社（在风神录之后变得更著名了）。那里同样供奉着两



图 / 黑花诞（U235『风神祈禳』）



位神——有着夫妻关系的建御名方神和八坂刀壳神。而诹访大社的第 78 代神长官，叫守矢早苗……所以你们知道这捏他多么赤裸裸了吧 OTL。当然，守矢早苗大人生于昭和二十年也就是 1945 年……所以还是不要把 2D 形象往 3D 上套比较好。冲田总司的悲剧在前啊……（编者：那个是口胡啦口胡 = =）

虽然原型是正宗到不能再正宗的神长官，早苗的 SC 却充斥着大量的西方捏他。譬如秘術「グレイソーマタージ」Gray Thaumaturgy（灰色奇術），其中 Thaumaturgy 就赫然是东正教的名词。至于另外两个对应的 SC 開海「海が割れる日」The Day the Sea Split（海水分開之日）和開海「モーゼの奇跡」Moses's Miracle（摩西的奇蹟）就直接用上旧约的内容了……你到底是巫女还是修女啊早苗酱……

至于神奈子和诹访子，这两个神身上的成分可就相当复杂了。

我们不妨先来说诹访子。一般的想法，诹访子的原型应该就是“洩矢大明神”无误了，诹访地方的原住民最早信仰的神就是他，大和统一日本期间，诹访地区被侵略，被打败交出国土的也是他。击败他的是大国主之子，三大军神之一，同时也是风神的建御名方神。后者在入主诹访地区之后被称为“诹访大明神”，而原来的洩矢大明神呢，则成了代代祭祀诹访大明神的神长官（也就是守矢一族，守矢系洩


现实中的神社

能是洩矢大明神的化身，又和须佐之男沾亲带故……这混乱的捏他……我们权当 zun 在做这两个人物设定的时候喝醉了吧 OTL……另外，这几位的 SC 名字也极有考究。譬如神奈子的大部分 SC 都和“诹访七不可思议”有关，包含大量诹访大社神事方面的内容。在这里不做详细解释。有兴趣的人不妨考证一下。

（由于字数限制，本期同人漫画推荐暂时取消。大家还是专心去玩星莲船和非想天则吧 XDDD）



后记

幻想乡也同样是个信仰自由的地方。不信仰博丽神社的神，巫女也不会跑出来给你布教。有胆量的话，跑进妖怪山去拜一拜那两只废神也好像是很有趣的事情。

妖怪山，如今已经成为一座信仰之山了吧。如果对守矢的信仰成功在全幻想乡传播开来的话，神明也会出现在妖怪山之外的地方吧。

很希望能和神明亲自交谈一下，听听诹访大战的传奇历史呢。▲

矢的变体）。现任长官守矢早苗系洩矢大明神的后裔。东方里面的东风谷早苗同样是诹访子的后裔，刚好对上了。

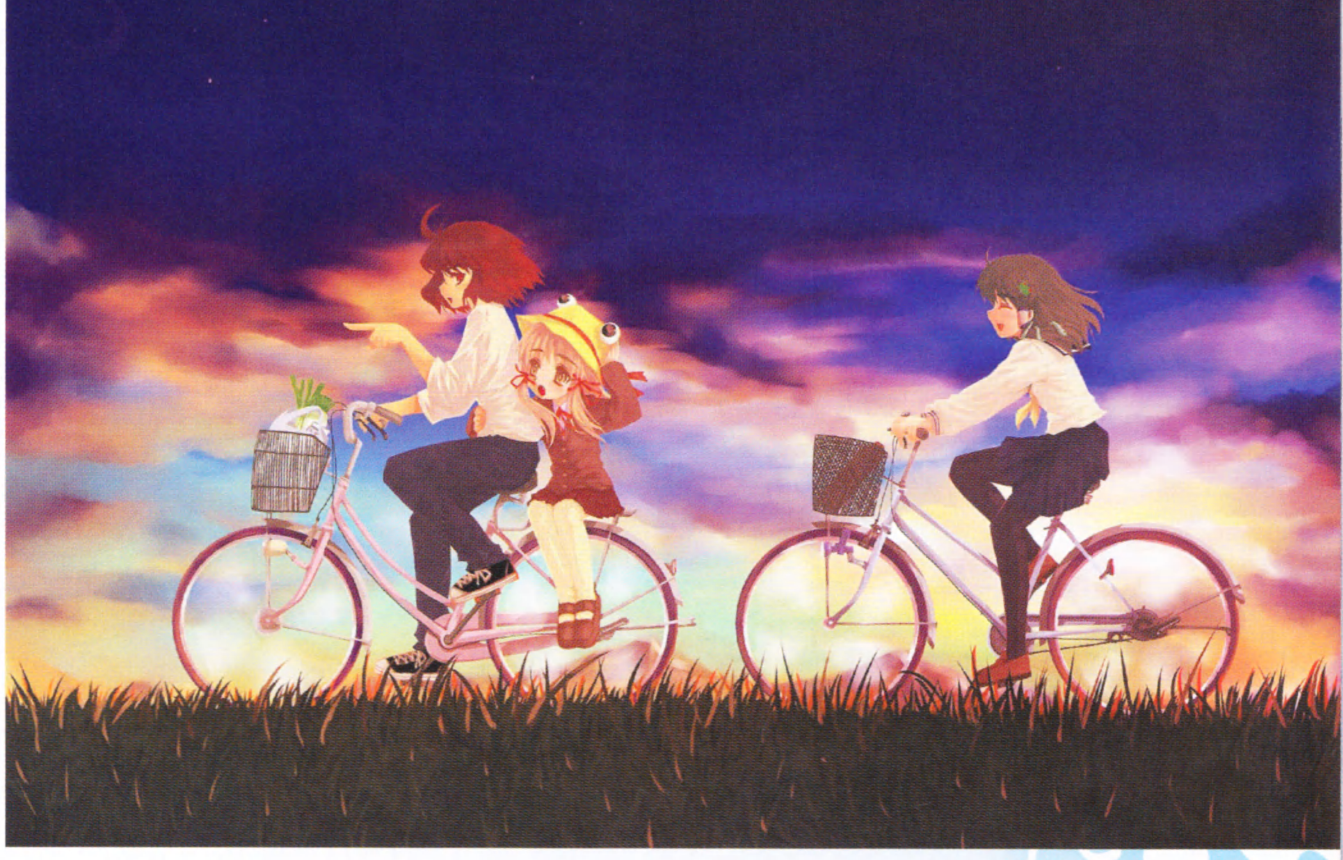
但是又没那么简单，如果诹访子只是代表着洩矢大明神的话，这个原型可远远配不上诹访子“土著神的顶点”的称号以及“创造坤（地）程度的能力”。而且，在诹访子的设定里面，她所管束的作祟神叫什么？“诹访大明神”啊，也就是建御名方神的别称了。如果诹访子的原型是洩矢大明神，那她能管束打败过她的“诹访大明神”这一点又怎么解释呢？

再说神奈子。前面说了诹访大社同时供奉着建御名方神和八坂刀壳神。但是你要是把建御名方和八坂刀壳直接对应上神奈子和诹访子，那就大错特错了。诹访子是守矢的先祖。那神奈子的身份呢？从姓氏“八坂”来看，神奈子的原型应该是八坂刀壳神，而从诹访战争的身份来看，神奈子的身份中又有建御名方神的成分。她的称号“山坡与湖水的化身”也有把这对夫妻神融合的意味。但是上面的矛盾仍然存在，如果神奈子是建御名方神也就是“诹访大明神”，那败在她手下的诹访子又能管束“诹访大明神”的事情怎么解释？

这个时侯，就要从神奈子的服饰上来考证了。不同于诹访子服饰的简单，神奈子的服饰虽然很大妈，却有很多有趣的元素。比如，胸口戴的镜子——神明特地佩带在胸前的镜子，我们很容易就能想到三神器之一“八咫镜”，这面镜子是天照大神的象征。考虑到在『地灵殿』的故事中，神奈子可以使役身为三足鸦的灵乌路空，有这面镜子在，使役三足鸦这件事情也可以理解了。至于神奈子背后的很显眼的注连绳，同样也和天照的传说有关——也就是说，神奈子的身上，又有了天照或者至少是天照的代言人的成分在。这样一来，她的“创造乾（天）程度的能力”也就可以解释了。

那么回到诹访子，如果神奈子身上有天照大神的成分在，那与之相对应的诹访子的身份也就方便解释了，身为“土著神的顶点”，诹访子的原型极有可能有着须佐之男或者其代言人（后代）的成分。这样一来，其实力毫无疑问可以盖过建御名方也就是“诹访大明神”，而又在天照之下。逻辑上就说得过去了。

总而言之，神奈子又是建御名方和八坂刀壳的合体，又有可能和天照大神有关，诹访子既可






美腿丝袜的
香艳绝色
中国同人绘师 Geister
Geister

“真是拿不出手的履历啊”，当访谈结束后，昵称“G 叔”的绘师 Getster 一边给我发履历的文字一边这样和我说。其实大家都应该知道，尽管 Geister 参与的同人本并不多，但他那相当有个性的画风一直是 Pixiv 上的话题之一——见到他的作品的人，很难不去注意到那精致的光影，非常抢眼的构图，明亮的皮肤质感以及极力展现女性胴体曲线美的造型。于是本期的“天朝绘师”栏目，将带大家走入 Getster 的香艳绝色世界，感受那如梦如幻的诱惑……

笔名：Geister
出生日期：1980 年 1 月 21 日
爱好：东方系列
http://geister.blogbus.com

商业履历
2007-2009 网络虚拟社区美工
2009　网络游戏美术

同人履历
2009 CP04 及 CC04 同人绘本《东方绘想天》
2009 同人绘本《忘却的东方》参加
2009 同人绘本《K-OFF!》参加
2009 同人游戏《虹色的旋律 ~ The Melody of Iris》原画

先谈下你的画吧，对我来说，第一眼就很吸引人，在构图和人体方面很美，这方面有什么心得吗？

A：构图其实我倒是觉得不是很在行，每一次构图都很头疼，不过改啊改一般都能找到一个不错的构图。至于人体嘛，多看写真就行啦

说到这个，有个敏感问题估计要提前啦，关于临摹写真创作，你是怎么看的？

A：这个我以前在坛子上也有讨论过，我是觉得临摹写真很正常啊，作为一个绘师几乎都有临摹过写真吧。

我记得那时的焦点是关于那张 16 夜的图，不过在我看来倒是很平常，像你的图几本都会有参考写真吗？

A：其实，本子里参考写真的也就两张图，一张是十六夜，还有一张是紫妈的敞篷甲壳虫 。

对于光影和质感的处理，这方面是怎样练就的呢？

A：你是想问丝袜是怎么画的吗？ = =

哈哈，还有那感觉很让人想捏一把的皮肤。

A：是吗？ 呵呵，很多人都说皮肤太油了……



很有光泽，很少见到的特殊质感。

A：皮肤的话，其实我喜欢在其他人上完明暗之后再继续上一层反光 。

漆原志智似乎也是一个皮肤光泽爱好者，不过他那个就过了我觉得。

A：他那个似乎有金属光泽，作为赛璐璐风格来说，很有表现力。

不过很有意思的是你也画过很多赛璐璐风的图，两种风格都很擅长，真的都是你自己画的吗，包括上色。

A：那肯定啊。

你觉得自己更擅长哪一种呢?

A：赛璐璐难度不高，用于练习明暗感觉不错，但是表现力就一般了。说到擅长，我觉得差不多，赛璐璐画起来要好画些，但是不知道别人更喜欢哪一种呢?

那么，你有经过正规院校的学习么，比如从人体结构看非常不错。

A：其实还是有很多错误的，我没有专门学习过，所以不临摹照片的图错误还是不少的，但是出错了要能够尽力弥补而不要将错就错。

每张图都有很特别的姿势和视角，比较偏爱美腿?

A：嗯啊，大概这是女性最有表现力的部分。

还有似乎比较控丝袜?

A：嗯，美腿高跟丝袜。

三次元中有你喜欢的美腿么?

A：三次元吗……唔，有自然是有，但是很少。三次元如果长这样似乎就显得有点粗了，还是适合细腿。

呵呵，我倒是觉得太细会不好。

A：你跟我趣味差不多 ……

不过这都是题外话了。目前的工作主要是什么呢?

A：我是职业美工，正在做游戏方面的工作。

平时怎么分配工作和同人创作的时间?

A：工作的时候工作，下了班有精神的话就画自己的东西

同人主要以插画为主么，有没有漫画类的作品

A：呵呵，说起来，前阵子有跟人合作画漫画的计划，不过目前以自己的本子为主，漫画的计划暂缓。

自己比较喜欢创作怎样的故事? 有什么比较成型的构思么?

A：我编剧的能力很渣，所以必须找人合作才行，至于什么类型的故事，倒是无所谓，只要不太超现实就行了。

会是工口类的么?

A：没画过工口类的，充其量摆点诱惑的 pose 而已，真不知道如果要画工口画得好吗……

不过对于绘师来说，工口应该算是最高难度的挑战了吧。

A：喂，我有 LP 的，我在我 LP 心中还是很纯良的哦……

那么怎样开始接触"东方"的?



A：大概是有一次动漫展上看到一个摊位在打『萃梦想』然后就被设定吸引了吧。当然我不擅长格斗游戏，是很彻底的沙包，不过后来开始打 STG 了，就真正进入东方的世界了。

最喜欢哪一作，还有哪个角色呢?

A：最早通关的是『风神录』，但后来发现其实我很早之前就已经玩过『妖妖梦』了，只是那时候还觉得立绘好烂，因此没有上心。最喜欢的一作貌似还是『风神录』啊，简单，比较适合我。但是最喜欢的人物自然还是十六夜。

女仆属性？

A：嗯，其实『红魔馆』的几只都不错 。

呵呵，那张最有名的十六夜的图，构思和创作的经过有什么比较印象深刻的回忆么？

A：构思很简单啊，就是看到一张写真，觉得很赞，就照着画了。至于深刻的回忆，大概就是之后的反响了。

后来有看到有人做了手办。

A：恩，这是出乎意料了。

这个在国内算首次吧，同人图的同人首办。

A：不知道呢，不过我很想要一个呀。

上次看到好像素体已经差不多了。

A：估计离完成还有距离吧，还有很多地方需要调整，作者也是第一次做人形，多给他一点时间会更完美。我估计有进展了他会再给我看照片的，会征询我的意见吧。

接下来是一些个人方面的问题啦，笔名的来历和含义是？

A：Geister 在德语里是 ghost 的意思，我没有马甲，就算有，也是 geisterXXX，呵呵。

看你说自己很想去日本玩。

A：还没有去过呢，很想去，答应和 LP 一起去泡温泉。

将来的梦想是？

A：我画的游戏在每个人的电脑上跑……

会是怎样的游戏呢？

A：目前还是商业机密呵呵，其实就算说了，你也不知道什么是我画的，因为其实每个人的工作只是其中的一小部分。

其实现在好多同人画手都是在游戏公司当美工呢。

A：给游戏画和给自己画是两回事，也希望志在进游戏公司的绘师朋友做好心理准备。

呵呵，似乎别有一番辛酸。

A：因为在一款游戏中，你得心应手的部分只是极小的一部分，90% 的时间是在画你不擅长的东西。而且，自己画如果画不好可以换个角度换个构图，但是做游戏并不是这样，什么都定死了，画不出也得画。

那么现在工作中主要画的是哪方面的图？

A：我现在的工作是什么都要画……

比如毫无美感的怪兽之类么？

A：大到场景概念，小到草皮地砖，当然包括怪兽，不过目前还没有进入怪兽制作的程序。这当中，只有人物一项是我最擅长的。但是即便如此，也有我不擅长的种族、职业、性别等等。所以说，得心应手的东西只有极小的一部分。

嗯，不喜欢画男人吧……

A：当然不是不喜欢啦，只是更喜欢画女人而已。大概除了同人，还真是没有另外一种形式的创作能够只画自己喜欢的东西了。

呵呵，这才是同人的魅力所在吧。







热力飞扬，残暑见舞

文/完蛋了的国王(C76状态中)

——C76 圣战前的特别前瞻

当"暑中见舞"的看板图逐渐被"残暑见舞"替代的时候，夏日最后的祭奠，一年中规模最大的 ACG 圣战——Comic Market 76 也如约而至。或许当大家拿到这本杂志的时候，原本的前瞻已经变成了马后炮，那么权当是资源大潮来临前的热身好了。



黄金魔女的终末

龙骑士 07 和他的《海猫鸣泣之时》在 C76 上一家独大几乎已经是无需臆测的既定事实了。动画的热播，新篇章第五章的发售，两波洪流形成一股合力推动着黄金魔女的势力集团横扫了各大 ACG 媒体的头版头条。就在大约一个半月前 07 Expansion 就已经公开了新篇章《海猫鸣泣之时 散》的预售信息，游戏 OP 曲焕然一新，贝阿朵莉切和战人则依旧“恩爱缠绵”，引人注目的是由著名萌画师江草天仁绘制的全新宣传海报，画上身着礼服的绿发双马尾美少女着实夺人眼球，而章节标题“End of the Golden Witch（黄金魔女的终末）”更是让人浮想联翩。既然拥有如此之高的关注度，相信在大会结束后很快，拥有与龙骑士 07 直接对话过的萝莉写手的本刊就将有详细试玩体会奉上。

商业大作的比拼

曾几何时 Comic Market 还是很纯正的同人大会，而现在不可避免地为企业行为所浸淫，透出浓烈的商业味。一些公认的话题大作不约

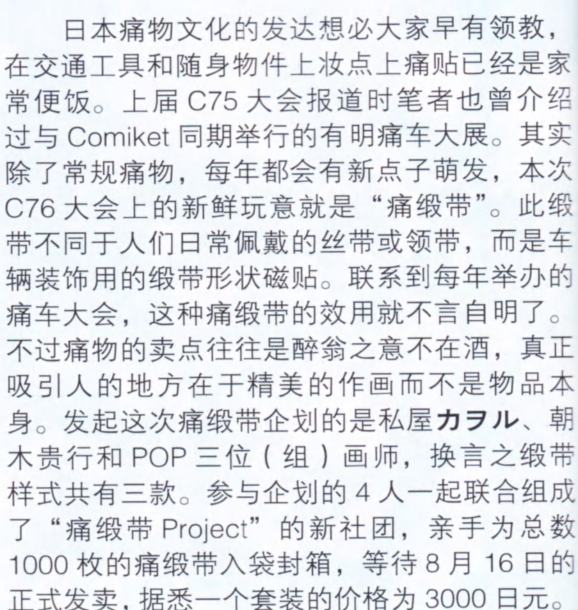




而同地选择 Comiket 的会期作为发布重大消息的媒介，其中春季热播剧、有年度第一肉片之称的《女王之刃》，几乎与 C75 时如出一辙，将在会场上公开限定发售预示着动画第二季即将来临的预告 DVD“宝座的继承者 第 0 卷”，所收录的内容也不外乎预告片、声优访谈、资料集等等，顺带一起发售一些全身 98% 皮肤暴露就是不露点的 Y 秽特典商品，在第二季开播前先捞上一笔启动资金。情况相似的还有让魔都住人欢呼雀跃的热播剧《CANAAN》，这部带着 Type Moon 血统的新番，理所当然地搭上了型月社的大船，借 Comiket 贵宝地开始预售剧场版三部曲的入场券，还借机推出 1000 套限定的特别 DVD+ 电话卡套装。相比之下型月社自身则显得有些低调，这次的主打商品是《魔法使之夜》相关的夏日物品，而路人皆知的《Fate》剧场版没有出现在阵容中，而是假手于 Frontier Works 出售预售券和电话卡。不幸的是《Fate》明年初公映时将直接遭遇魔炮少女集团的群殴，《魔法少女奈叶》系列的首部剧场版将在 C76 上正式发布，并宣布上映日期为 2010 年 1 月 23 日，据说在部分地区的影院与《Fate》剧场版的排片还是紧挨着的……好吧，我实在不想赌胜负。

TYPE-MOON EXTRA

新痛物



日本痛物文化的发达想必大家早有领教，在交通工具和随身物件上妆点上痛贴已经是家常便饭。上届 C75 大会报道时笔者也曾介绍过与 Comiket 同期举行的有明痛车大展。其实除了常规痛物，每年都会有新点子萌发，本次 C76 大会上的新鲜玩意就是“痛缎带”。此缎带不同于人们日常佩戴的丝带或领带，而是车辆装饰用的缎带形状磁贴。联系到每年举办的痛车大会，这种痛缎带的效用就不言自明了。不过痛物的卖点往往是醉翁之意不在酒，真正吸引人的地方在于精美的作画而不是物品本身。发起这次痛缎带企划的是私屋**カヲル**、朝木贵行和 POP 三位（组）画师，换言之缎带样式共有三款。参与企划的 4 人一起联合组成了“痛缎带 Project”的新社团，亲手为总数 1000 枚的痛缎带入袋封箱，等待 8 月 16 日的正式发卖，据悉一个套装的价格为 3000 日元。

提起参与制作的三组画师，可谓人气正旺。私屋**カヲル**是眼下最炙手可热的萝莉系漫画家之一，代表作《萝莉的时间》从 05 年开始连载至今，成为萝莉控们圣经般的读物，不过私屋在同人活动方面没有太多建树。相比之下后面两位都是 Comiket 的常客，朝木贵行目前是茜新社旗下成人漫画杂志《COMIC LO》的当家主力之一，同人 Circle“朝木 blog 出张所”，玲珑有致的少女身段和半脱的小裤裤是其标志性画风，C76 的新刊将是跳票已久的《魔力充电娘》本。另一位则是广大萝莉控朋友们也很熟悉的《萌单》作者 POP，除了痛缎带以外本次大会上 POP 还有另一个重大企划在下文分解。总之汇集三大工口萝莉画师，本次的主题就是把萝莉贴（骗）上车，希望各位有车一族的怪叔叔们踊跃购买。



同人动画动态

C75 上最抓眼球的事件恐怕就要算同人动画的突然崛起了。那届大会上林林总总共有 4 部同人动画推出，其中包括了当时引起轰动的东方 Project 同人动画《梦想夏乡》以及由 POP 所属的同人社团 ElectromagneticWave 制作的原创动画《**こわれかけのオルゴール**》，看得出两部作品都有发展成连续剧集的潜力，经过 8 个月的等待，我们有理由相信 C76 上这两个社团会再掀热潮。

C75 时《**こわれかけのオルゴール**》拿出



的只是预告片，而且还没有加入声优。作品讲述了不爱干净的独居少年从垃圾堆里捡回一个坏掉的机器人萝莉，从此开始两个人同居生活的超简单超老套故事。POP 作为萌画师，在人设和作画方面的能力有目共睹，以同人的名义，在尽量不假手于人的前提下，包括作画、上色、动画、特效方面的绝大部分图像部门的工作都由 ElectromagneticWave 包揽，而像音乐和声优工作当然要请专业人士代劳，然后再由 ElectromagneticWave 进行后期加工。原本只放出默片预告的动画，此次终于敲定了两位主角的声优，分别是浅野真澄和柿原徹野，看来加上 OP、ED 后，一话完整动画就算大功告成了。据悉动画长度在 30 分钟左右，对脚本的要求看来一点不低，先行公开的预告片第二弹只是播出了很无关紧要的一段剧情，动画的全貌尚且犹抱琵琶半遮面，16 日 A-75a ElectromagneticWave 的摊位前看来会排起长队。

备受期待的《梦想夏乡》第二话则很有可能无法在 C76 上推出。当初由于访问量暴增撑坏了服务器，舞风专设的《梦想夏乡》网站一直对天朝 IP 不友好，而且也停止公开任何视频信息，已知的是《梦想夏乡》第一话将捆绑第二话的先行情报之后炒冷饭再次发售，而目前没有任何迹象表明第二话将在 C76 上推出，当然如果有奇迹出现的话……不过舞风的参展不受影响，利用动画的素材制作的一些周边将成为这次的主打商品，主要是两款名片盒、台历以及记事本，有点过分单薄的感觉……

热门作品猜想

除去东方和魔炮这两大集团，今年的最热门同人作品似乎在一开始就很缺乏悬念，庵野老痞子的又一次胜利意味着宅男们再次掉入《EVA》的大坑里暂时是出不来了。这次不仅是琥珀亭、NAGKO 这些 EVA 专业户继续不遗余力的支持，像 TONY、CARNELIAN、无限轨道、雷神会这样的"一级流窜犯"竟然也投入了凌波、式波、真希波"三大波"的怀抱里，真是好一个全民动画啊！看情形唯一能稍稍抵抗一下的也只有京阿尼麾下的《轻音》社大旗了，鉴于大家都主动无视《小凉宫春日》，整个暑假又被"漫无止境的八月"X 得很惨，京都军团能聚拢起一些人气的也只有这四个软妹了。**みずきちゃんくらぶ**的全彩本、亚岭梦画馆附赠超大壁纸的绝赞新刊、贵大和 REI 再度联手合作推出的梓喵全记录，其他还有诸如萌木原、Mitha、逢魔刻一等知名画师也都选择了《轻音》本。当然在春天的 COMIC1 ☆ 3 上大放异彩的《天才麻将少女》和《**アマガミ**》也将继续有所斩获。

同人音乐方面，最值得瞩目的恐怕要算 supercell 的商业化初登场了。以初音同人音乐为发端，成立两年还不到的他们，一方面由于和 redjuice 和 huke 两位天才画师颇有渊源而名声大噪，另一方面音乐创作上也很快得到唱片公司的认可，在本季的热门新番《化物语》中发表了首支商业作品《君**の**知**らない**物語》，这张单曲 CD 将在与会期十分临近的 8 月 12 日首发，相信届时一定会对 supercell 的 C76 之旅带来爆炸性的宣传效果。



最后还要提醒一句，本次大会的会期是 8 月 14-16 日，会址和流程一切照旧。打算下载资源的朋友们请做好充分准备，夏**コミ**的热情可是冬**コミ**所无法比拟的哟！▲

七色のニコニコ动画

——Niconico 文化入门谈

文 / 隐林

ニコニコ動画（NICONICO 动画）——对于某些人而言那里过于遥不可及只能说是个传说；或者说某些人知道什么是“搬运工”，通过各种途径也可以知道那里到底在发生什么事，那片土地已经是触手可及；另外应该还有一部分人和笔者一样，已经在那里定居许久每天浸淫其中……

据目击者称，该地时不时传出“蓝蓝路”的叫声，怀疑是神秘邪教组织集会；天空不时有妖精盘旋着，应该是自称“最强笨蛋⑨”和她嬉笑怒骂的伙伴们；如果想要走近一点，则要小心路边长凳，因为随时可能会有“好男人”出没……

ニコニコ到底是乐园还是深渊、里面有什么风景名胜奇珍异兽、当地风土人情又是如何、过去到现在它发生了什么样翻天覆地的变化……作为一名**ニコ**厨，这次很荣幸有机会能充当一次导游，和大家一起揭开它神秘的面纱。

把你 NICONICO 掉

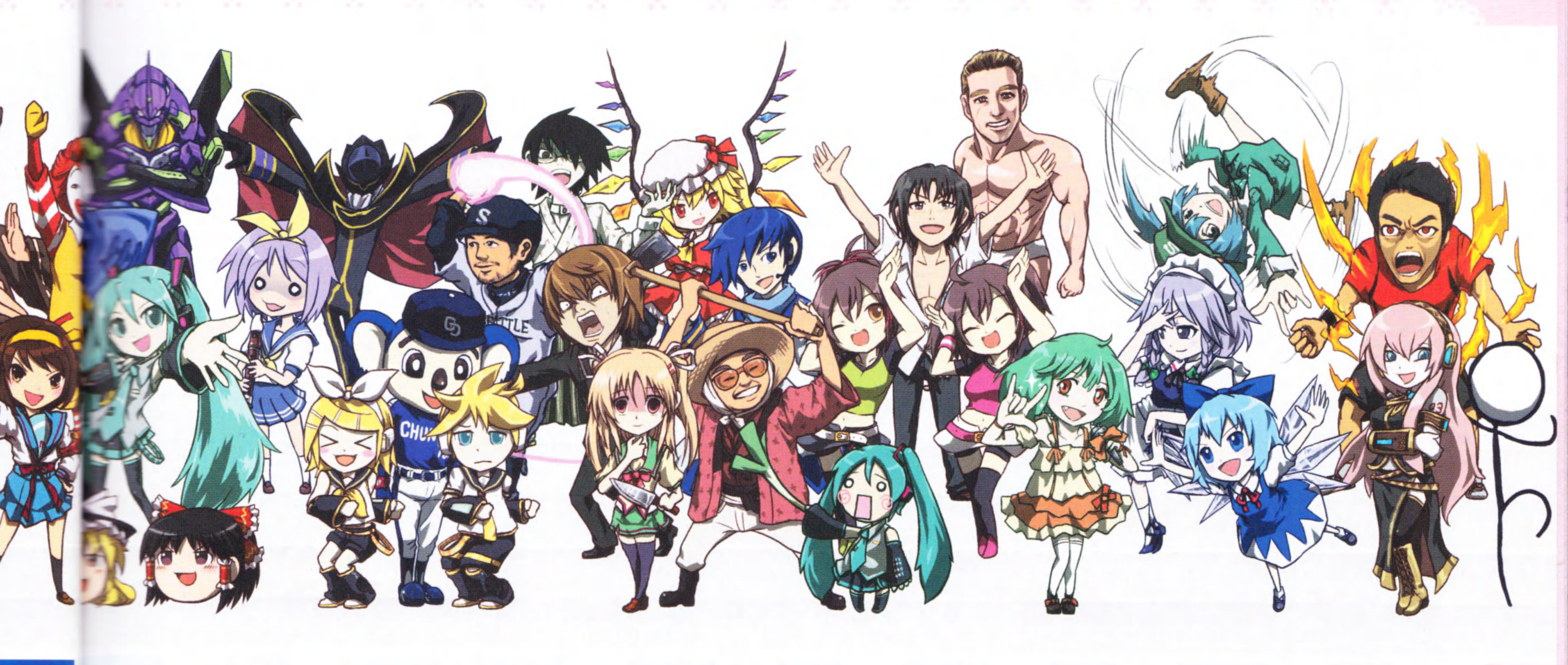
ニコニコ，原意是微笑的样子。**ニコニコ**動画，通称《**ニコ動**》、《**ニコニコ**》或者 NICO，是一家由日本**ニワンゴ**（NIWANGO）公司提供的线上影片分享网站，于 2006 年 12 月 12 日开始上线，提供实验性质服务。说到线上影片分享网站，现在连小学生都知道，国内有土 X 优 X 之流，国外有同类翘楚 Youtube，为什么上网看段视频要跑到连接不怎么顺畅而且还需要注册的岛国网站上去呢？这就要说到 NICO 最为吸引人的特色功能：在观看视频的同时能以字幕的形式给该视频添加评论，而且字幕具有一定自由度，用户可自由指定字幕出现的时间、于影片上的位置、字体、颜色等，可以从影片的右方移动到左方，也可以固定在某个位置一段时间。

添加评论的系统到底有什么吸引力？在网络上发现了有趣的影片，边看边捧腹指着屏幕“啊哈哈哈这个捏他（Neta）真的是……”然后一看自己身边空无一人只有自己一个在傻笑，没人能和自己分享快乐……不知道大家有没有体验过这种反差式的失落感？面对这种情况，国内现在主流的做法是到 BBS 上发帖“大家快看这个胡戈新作”投下连接后添加评论若干；或者到 QQ 群或者 MSN 群投下连接加截图。虽然这样事后说不定会有看过的人回头和你讨论那个视频当中的种种笑点，但是要确实说到具体哪个地方的时候总有说不清楚的地方。“如果有机会能和其他人边看边聊就好了”这种想法应该不少见，但我们的世界正渐渐朝着士郎正宗的预言发展，人类个体越发 stay alone，如今兴趣相同臭味相投的一群人共聚一堂边看边聊谈何容易？

而 NICO 式的字幕评论功能则解决了这



一历史难题：该笑的地方网络上一起看的人能一起笑，难懂的捏他会有热心用户在旁边打字幕说明详细；内容急剧变化时屏幕上出现的几个“！？”……字幕总让人忍俊不禁，到经典台词出现时全屏幕统一字幕划过的画面也总让人热血不已。也就是这样的简单而富有创造性的留言评论分享系统创造了一种前所未有的乐





↑ニコニコ官方发行的精选集 CD

趣，用 NICO 管理层的说法就是“超越实际时间，建立虚拟的时间共享（非同期 LIVE）”，人们告别了过往在 youtube 闷看视频再跑上讨论版开串聊内容的日子，体验过这种乐趣的人也纷纷宣传。加之当时 2CH 论坛管理员ひろゆき（西村博之）在自家 BLOG 宣传了一下这个网站，大批 2CH 住人前往观光，一时间 NICO 一词就在日本网络中走红。

截至今年 7 月的统计数字，NICO 已经吸纳了超过 1340 万的注册用户，其中包括超过 40 万的付费用户，形成了一个千万级的网络大家庭，当中以 2CH 用户占多数（其实也正是因为 2CH 的移民才让这个网站火起来）。经过调查男女用户比例为 69:31，按年龄层分段的话 50% 用户是 80 后，90 后占了 30%，平均起来日本每 3.1 个 80 后就有 1 个是 NICO 用户（这份调查当时笔者也有做…Orz），而 NICO 也借助字幕系统这个伟大的特色功能获得了 07 年日本 Good design 奖、日本 OTAKU 大奖等多项荣誉。



↑ニコニコ管理员ひろゆき的铜像

然而，这个网站发展至今并不是那么一帆风顺的……



NICONICO 上发生了麻烦的事情

自建立至今大约两年半的时间内，NICO的版本升迁已有 10 次。详细年表为：

第一弹 – ニコニコ動画（仮）06/12/12 – 07/01/15



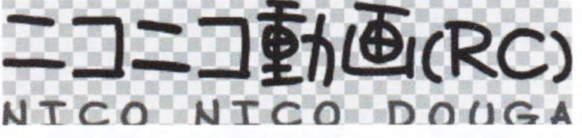
第二弹 – ニコニコ動画（β）07/01/15 – 07/02/24



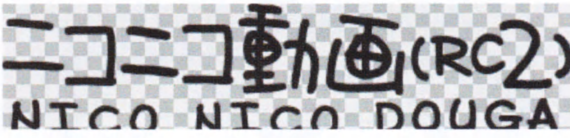
第三弹 – ニコニコ動画（γ）07/03/06 – 07/06/18



第四弹 – ニコニコ動画（RC）07/06/18 – 07/10/10



第五弹 – ニコニコ動画（RC2）07/10/10 – 08/03/05



第六弹 – ニコニコ動画（SP1）08/03/05 – 08/07/05



第七弹 – ニコニコ動画（夏）08/07/05 – 08/10/01



第八弹 – ニコニコ動画（秋）08/10/01 – 08/12/05



第九弹 – ニコニコ動画（冬）08/12/05 – 08/12/12



第十弹 – ニコニコ動画（ββ）←现今版本



从表面看来，每次版本变迁 nico 都有些变化，在网站的主界面上就可以感受到：标题的改变，操作界面的进化，新网站设施的设立，浏览速度的提高等等（笔者注册初的 γ 版浏览速度真的是让人流泪……现在已经大不一样了）。值得一提的是，当中某些重要的版本变迁可以说是伴随着 NICO 这个网站发生的重大变故而进行的亡命一搏。

说起影响 NICO 存亡的危机，不能不说的事件起码有两个：第一个发生在 NICO 在国内还是鲜为人知的 β 年代——不过在说这个之前先要做一个科普：NICO 作为一个视频分享网站它是不具有影片上载的机能的，换句话说，NICO 这个网站的主要作用只是播放存储于其他站点的影片（例如现在是 NIWANGO 提供的影片上载网站 SMILEVIDEO, 现在绝大部分 NICO 上的影片存储于此）并且能在播放器处为其添加字幕式评论。说到这里可能会有人觉得奇怪，但是其实国内的某 AXFUN 也是仿照这个方法，其视频文件存储于新 X 播客中……而两个网站间是没有直接关系的。也就是说要在 NICO 上投稿先得跑到 SMILEVIDEO 去，而在那遥远的 SMILEVIDEO 还没建立的年代，扮演 nico 影片存取库这个重要角色的网站就是那龙头老大哥——Youtube。

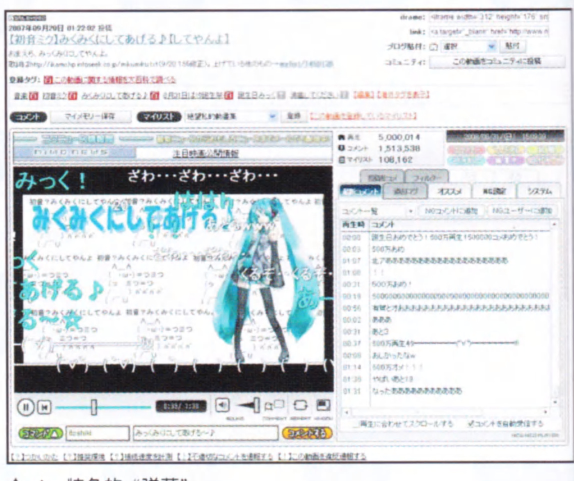
07 年 2 月 20 日，刚从开始（仮）升级到（β）没多久的 NICO 网站就遭受来历不明的 Ddos 攻击，NICO 厨们凳子都还没坐热就开始感到浏览障碍。至 21 日深夜约 30 台电脑数量的攻击，工作人员们还能手动应付。但翌日的攻击则猛增约至 1000 台，到 23 日更是达到约 3000 台，正当 NICO 水深火热手足无措之际，Youtube 突然切断了和 NICO 的连接……为了应对 Ddos 攻击，NICO 进行网站分离作业试以挽救，然而视频存取库断奶则让 NICO 彻底瘫痪。运营方别无退路，在 24 日宣布 NICO 暂时停止服务，并争取在一周内开发 NICO 网站的新版本。至于断奶方的那边厢至今没有对此事件发表过官方说法，外界对此猜测不断（例如日益红火的 NICO 对 Youtube 服务器造成负担云云）。

对于已经习惯 NICO 生活的 NICO 厨们一周可是个漫长的等待，到了一周后的 3 月 3 日 ,NICO 那边终于有了动静：NICO 将改为登陆会员制，当天派放 10 万个测试 ID，另外为了应对 Youtube 断奶成立了 SMILEVIDEO 站点，只要是会员就能投稿（自立家门之后画质反而比当年提高不少）。直到 3 月 6 日 NICO 服务正式再开，版本升级为（γ），鉴于自家服务器负荷能力所以设置了浏览限制，只有头 10 万会员能 24 小时观看 NICO 上的视频，其他 ID 在 10 万后的会员在服务器忙时则按 ID 优先顺序进场收看（ID 在百万之后的笔者就曾经吃过闭门羹……）。从寄人篱下到自立家门，NICO 第一次闭站危机到此也告一段落，此后 NICO 也过上了一段相对比较和平的时光。然而福兮祸所倚，另外一个危机却在酝酿中……

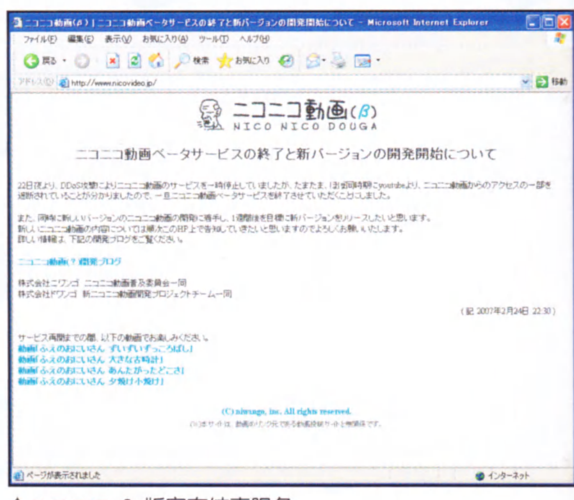
Niconico 的版权危机

说到视频分享网站，无论是如今被 BAN 在国门外的前奶妈 youtube，还是高墙内天朝的后起之秀，都跑不掉一个老大难的问题：版权。在版权大国日本更是如此。2008 年的夏天，这颗重磅定时炸弹终于爆发，迎来了 NICO 的第二次危机。

回想往年，NICO 上还是一片自由中见有序的安宁景象：在这里几乎可以找到所有你想看的东西，从动画到电视节目、运动赛事到特摄、各类 AMV 到 MAD。用 NICO 厨的话来说，虽然那是个基础设施不完善、甚至有点混乱的年代，但却是最想回去的年代。自年初电视局 6 社对权利侵害动画的投诉，4 月 1 日与恶名昭彰的社团法人日本音乐著作权协会 JASRAC 缔结协议，NICO 上不断有关于版权的小风波。然而在 7 月 2 日，一场真正的大风暴席卷了 NICO：母公司ドワンゴ（dwango）收到日本动画协会、日本映像软件協会、日本映画制作联盟这三大团体联名信（三大团体旗下包括 SUNRISE、GONZO 等多个著名动画制作公司以及角川、东映、SONY 等财阀），以侵害著作权为理由要求 NICO 删除所有侵权视频包括名为“MAD”的 2 次创作作品。



↑ nico 特色的“弹幕”



↑ニコニコ β 版宣布结束服务

有谓福无双至、祸不单行，相比其他同类网站的屡次小规模和谐，因为用户群体的广泛性所以损伤未见严重，而以 2CH 用户为中心的 NICO 这下可说是伤亡惨重。顷刻间 NICO 陷入了“无动画可看，无捏他可搞”的绝望局面。在 MAD 中笑谈捏他，深夜蹲 NICO 等动画新番上传，这类稀松平常的 NICO 厨生活成为了过去式。开始大家还尝试过抗争，例如给动画挂马甲换名字和标题图。记得还是以人手删除违反动画的当时，笔者就经历过一到动画播放时间就到新投稿作品栏打开每一个视频——总有不要命的人把动画上传上来。一开始还能碰上一两条漏网之鱼，碰到的人也会到揭示版上告诉大家正确的地址，直到后来 NICO 安装了图象识别技术，违反动画一律经系统过滤自动删除……

著作权团体在外施加压力，NICO 用户在内一片混乱，面对这样的内忧外患，NICO 的管理层没办法坐视不理。“MAD 是日本优秀的新文化”dwango 社长小林宏在 7 月 4 日召开的 2008NICO 大会议中如此说道，“虽然说此时只能妥协，但我认为 MAD 不是对版权方有害，反而应该说利大于弊。”作为参与 NICO 系统开发者的一员，小林宏也深知各位 NICO 厨的痛苦，可惜此时此刻不是硬碰的时候。一

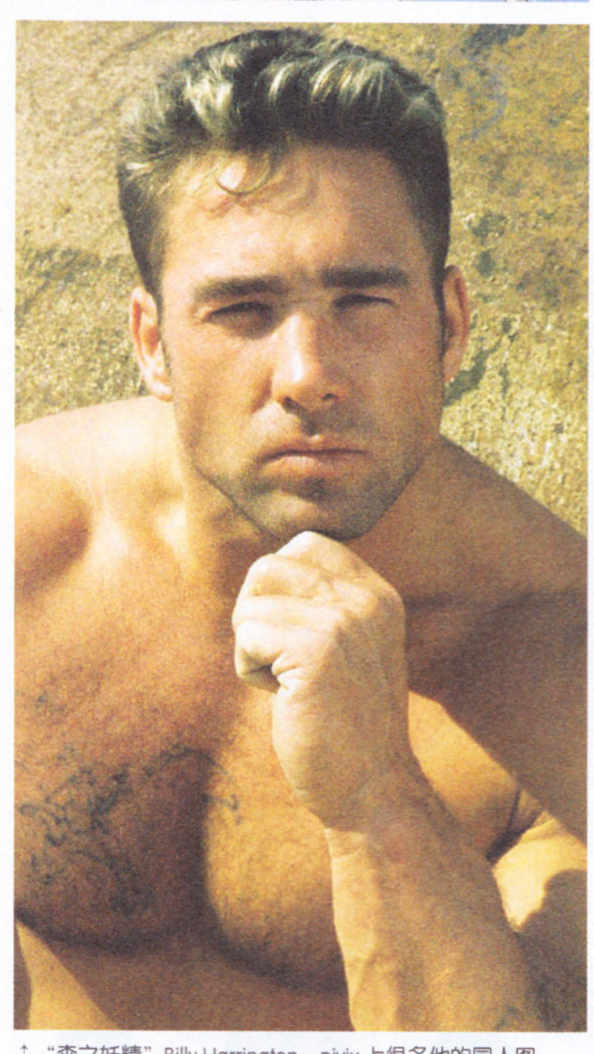
边忌讳着版权方一边偷偷投稿这不是可行的办法，而 NICO 应对的思路和面对上一次危机时一样：自立。会议中就提出了这样一个设想：建立一个名为**ニコニコ コモンズ**（NICONICO COMMONS）的素材投稿网站，无论是专业人士还是一般爱好者，可以根据里面开放性的规约充分发挥素材的自由度，通过这里发布素材甚至贩卖素材，“以让 MAD 文化得到认同的态度，跟版权方进行要求提供公认素材的对话。”

这个大胆的设想在下一次版本升级中得到了实现，至今已经有不少偶像、企业提供素材。例如**奥華子**和**佐倉紗織**等著名歌手；由 INTERNET 社提供的两款声音软件**がくっぽいど**和**メグッポイド**等虚拟偶像；国际“巨”星、著名的“森之妖精”Billy Herrington 更担任了其项目的荣誉顾问（所以兄贵系动画在 NICO 是完全合法的）……

不过反观现在的 NICO，除了一向热门的兄贵素材以外 COMMONS 内的其他素材的使用频率可谓相当低。管理人**ひろゆき**“不是让各位投稿者不再创作，而是用版权安全的素材继续创作”的设想现在看起来则成为了现实。这个事件的发生，可以说是一个让 NICO 改头换面的契机；以往是动画游戏或者其相关恶搞、2 次创作作品俯拾即是；现在则是东方、Vocaloid、游戏实况或者原创作品等大行其道。另外随着 NICO 的不断壮大，各企业对待 NICO 的态度也有所改善。例如角川系的动画应援作品总是删得很慢或者干脆没删，SEGA 等企业开始在 NICO 设立专有频道等。NICO 对 IM@S 系列的销量有多大推动作用大家有目共睹，NICO 其后开放的新功能**ニコニコ市場**更是对周边销售起了巨大作用。这次危机损失了大量优秀作品和用户，但从不比以往逊色或者说更繁荣的 NICO 来看，应该说是经历了一次浴火重生，蜕变成一个更开放更自主的 NICO。


↑ ニコニコ上的经典人物，大家能认出多少个？




↑ “森之妖精”Billy Harrington，pivix 上很多他的同人图。



ニコニコ上的演奏红人纸巾姬。这是日本宅刊《现代视觉文化研究》为他（？）拍摄的写真

Help me！ NICONICO！



介绍完 NICO 两次历史上的重大危机，也差不多该给大家介绍现在的 NICO，但如古训所言：百闻不如一见，无论文字如何叙述，NICO 的精妙之处只能通过自己的双眼和双手去感受（帐号注册方法就不赘述了请参照百毒或股沟）。不过对于很多国内的朋友来说，就算懂日语，看着屏幕上飘过的一群字幕还是觉得不知所云，其实这都是由 2CH 惯用网络用语的风土所造成的。因此正式上阵之前先给大家讲解一下 NICO 的豆知识：

关于常用术语方面，《w》是整个 NICO 当中最常见的字眼，短则三五成群，多则满屏皆是。其实这是日文中笑（warai）的缩短版，最早用于无法对应日文输入法的联网游戏（暗黑破坏神等等）中，而用量多少则代表笑的强度。同是代表笑的意思还有《**ワロタ、わろた**》（warota），但是这是由错误输入而衍生出来的网络用语，同类还有表示“完蛋了”的《**オワタ**》（owata）。

还有一些缩写类词语，不加以查明就连日本人都可能会不知所云，例如出现率最高的《ｋｔｋｒ》即《**きたこれ**》（kitakore）是“出现啦！就是这个！”的意思；其次还有《ｗｋｔｋ》则是《**わくわく、てかてか**》（wakuwaku,tekateka）的缩写，用于表达即将看到自己所期盼的东西时紧张而闪闪发亮的情形。还有《**う**ｐ》（Up）《**お**ｋ》（Ok）这一类忘了或者懒得切换输入法打出的英和混合词语。

经常出现在视频结尾的《乙》（otu）则是日文《**お疲れ様**》(otukaresama，“辛苦了”的意思）只取头两个音节的缩略；经常出现在视频开头的《**うぽつ**》则是连续输入《**う**ｐ》《乙》产生的合体词，当然意思也就是“上传辛苦了”。

说到视频开头，经常会出现《XXX **から**》(xxx kara 从哪里哪里过来，例如在别的视频中有介绍这一段视频，讨论时大家就会说是从那个视频中知道这个视频的）的字幕。有些明显可以一眼看得出是从什么地方连接过来的，然













而有一个共通出现的“从《**サムネ**》（samune）过来”却不是那么好明白：《**サムネ**》全称是《**サムネイル**》，是英语 thumb nail 的意思，在网络用语中表示标题图象用的小图，也就是说大家是看到视频的标题图才点进来看的。

最后一个不得不说的就是名为“空耳”的风土习俗。日语空耳即是“幻听”的意思，简单地说就是将歌曲或者对白听错，写出和其相关或者无关的另一个版本，以达到恶搞目的的文字游戏。也许大家会觉得这类文字游戏并非日本所独有，大家小时候都是改着歌词长大的，但是在 NICO 伟大的非同期 LIVE 机能以及日语的语言特性下，这份空耳的乐趣被空前地放大了。试想听完一首歌之后发现有恶搞空耳歌词，与一边看视频一边发现下面有人填空耳歌词相比较，哪一个更让人感受到欢乐？

NICO 历史上最伟大的视频无不充斥着空耳捏他，而空耳作品中，外语系视频素材更受空耳作者的欢迎，例如伟大的兄贵系列视频就是因为其无数经典空耳为人所熟悉。最神奇的是他们的动作和将英语空耳出来的日语竟然不可思议地绝大部分对应上了，大家都诧异这帮外人是不是操着日语拍 GV……

NICONICO 大家族

了解完历史背景做好充足准备后我们终于要踏上这片神秘的领域了。到底这里有什么可以吸引上千万人每天流连在此、而当中哪些作品是我们不可不知的呢？若要从“β 时代空耳御三家”（阴阳师、网王舞台剧、true my heart）等历史名物说起的话本篇会有字数溢出之虞，因此我们将绕道而行，从 NICO 总共 24 个作品分类当中挑选比较出名的作品和人物，将尝试用最短的路程带大家参观最多的风光。（为了记述方便，所介绍视频将使用 NICO 上的作品编号，登陆后在 [http://www.nicovideo.jp/watch/] 后填上编号即可浏览）



音乐 >>MUSIC

按照分类来介绍的话，音乐当之无愧要放在首位介绍。早前经历过 JASRAC 版权风波、之后又分割出《**歌ってみた**》（试唱）、《**演奏してみた**》（试奏）版块，音乐分类依然作为人气冠军稳占 NICO 分类冠军。

作为 NICO 重要的访问数来源，支撑着这个分类的有三大支柱：Vocaloid、东方、**メド**









レー（曲集）。作为全世界最大的 Vocaloid 舞台，NICO 孕育了无数优秀的原创作品。音乐分类排行第一位的《**みくみくにしてあげる**》（sm1097445）为 NICO 贡献出超过 660 万的点击，在国内也可以说拥有相当的知名度。而其作者 ika-mo 在卷入 JASRAC 骚动之后就没有再在 NICO 投稿过，现在只残留少数幸存的作品。获得最大商业成功的 Vocaloid 创作者 ryo，他的代表作《**メルト**》（sm1715919）已经超过 470 万点击，收录此曲的商业 CD《supercell》发售当日更拿下 Oricon 第 2 位的历史成绩。

东方作为一个奇迹般的游戏，它的音乐一直受到极高的评价，在 NICO 厨的眼中更是如此。著名东方同人音乐团体 Silver Forest 的一曲《**つるぺったん**》（sm183036）就获得了超过 380 万的点击。另外一个不能不说的团体就是 IOSYS，在 NICO 上甚至有东方=IOSYS 的说法，他们的音乐在投稿时会付上制作精美的 FLASH，这也是他们大热的原因。例如《**魔理沙は大変なものを盗んでいきました**》（sm511）和《**ウサテイ**》（sm745437）等在国内也已经广为人知的作品就是出自他们之手。

最后曲集是指各类音乐精选集，例如 NICO 上非常实用的作业用 BGM 系列，《**落ち着いて作業したい君へ**》（sm1739562）这个长达 52 分钟的 BGM 集就已经为超过 150 万人次提供舒适的音乐环境。还有著名的《**組曲『ニコニコ動画』**》（sm500873），10 分钟内收录无数过往 NICO 大热的经典曲目，作者しも的最近新作《**七色のニコニコ動画**》（sm7233711）仅仅用了 21 日就达到了百万点击，不可不看。

② 娱乐 >>ENTERTAINMENT

而第二个要说到的分类是座拥最 NICO 点击数冠军——《**M.C.ドナルドはダンスに夢中なのか？最終鬼畜道化師ドナルド・M**》（sm2057168）的**エンターテイメント**（娱乐）分类。这首著名的“最终鬼畜蓝蓝路”已经超越 690 万点击，而它的原素材《**ドナルドの詰め合わせ**》（sm1670411）又有多少多少朋友知道呢？无数的洗脑作品就是出自这些日本 M 记广告，两年后的今天相信蓝蓝路神教教徒已经遍布全球了吧。

娱乐分类排行第 2 的作品则是比它历史更悠久的 KBC（键盘粉碎者）。《**クラッシャーは大変なキーボードを破壊していきました**》（sm427208）当中喊得声嘶力竭的德文形成了不少有趣的日文空耳，配上 IOSYS 音源制成 MAD 后成为了话题之作，再看回他的原素材《**[キーボードクラッシャー]Unreal Gamer**》（sm167），这个东西要是放到国内的话估计当事人会被羊教授抓去治疗吧……

名列娱乐类点击排行榜第三位的是《**あいつこそがテニスの王子様**》（sm1857897）网王舞台剧，当中演员唱歌走调台词咬字错音为空耳提供了非常好的土壤。作为“空耳御三家”之一的它经历过多次删除，现今这个版本依然以 140 万点击挺立于榜单上。在台湾版 NICO 上这个视频更被配以台语和国语的空耳，看起来别有风味。

最后不得不说的是潜伏在娱乐分类里的“炎之妖精”松岡修造：作为一个曾经 08 年奥运会接力过圣火的前运动员，现在以艺人的身份活跃在日本的电视舞台。他在电视节目当中经常会说出感情强烈的激励句子，很容易让观众热血沸腾，所以在 NICO 被冠以“炎之妖精”的称号。而作为素材的《**ニコニコユーザーへ向けてメッセージ**》（sm1947093）被上传上



NICO 后，爆发出至今未见冷却的热潮，几乎每周都能看见有关修造的新 MAD 作品。作为修造系最高点击的作品《Hot knows...【松岡修造×God knows...】》（sm4660488）虽然只以 120 万点击排在第 7，但是只要细看正个娱乐分类榜单，就会发现无处不修造……



③ 动画 >>ANIMATION

动画类可谓是 NICO 众多分类中经历最多沧桑的分类了，在混沌的旧时代里 NICO 就是免费网络动画的代名词，在电视播放体系复杂的日本为动画迷们提供了不少方便，经历过版权风波之后可以说是面目全非，至今残留在点击排名上的作品只剩下一些版权比较松动的作品。例如角川系的凉宫和幸运星，《**らき☆すた＋涼宮ハルヒの憂鬱**》（sm3613437）这个以 3D 凉宫人物制作成幸运星 OP 的神作高居动画排行的榜首。

另外游戏王系列的作品也神奇地残留了下来，特别是 NICO 当中最著名的游戏王 X 魔法少女系列 MAD。这个系列全部由同一个作者**セリル**制作，利用基数庞大的动画素材串联出一套各作品人物乱入的大混斗，当中奈叶更被配以若本规夫的声音，更显冥王风范（汗）。然而这套系列作品的首篇已经被删除，我们只





能用中篇《AIBOvs 王様・社長・凡骨・顔芸》（sm959170）来怀缅这个传奇。

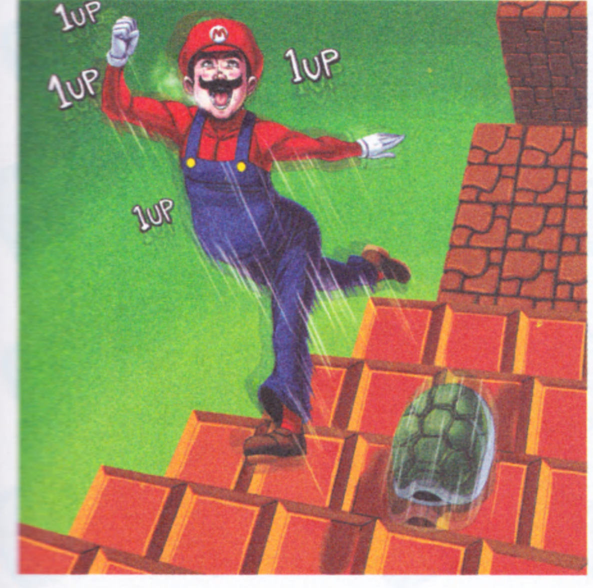
除了这些版权危楼作品以外，改革后的NICO 尝试了新的版权形式，我们又一次可以在 NICO 上放心地观看动画作品：例如掀起一股百合浪潮的 Candy Boy、往年大热的萌系作品企鹅娘、还有号称主妇必看的特摄系动画天体战士。相信关注动画的朋友应该听说过这些作品，然而在拉开 BT 工具下载的时候有没有想过竟然可以在 NICO 上与几万人同时观看分享感受呢？另外一部著名网络动画《eve 的时间》最近也尝试在 NICO 上播放，这个平台逐渐成熟的今天再次让各大商家注目，也许不久的将来这个分类会在版权的逐步开放下更趋向繁荣吧。

 游戏 >>GAME

游戏分类是 NICO 当中投稿作品数目最多的类别。可能大家听到这个类别的时候会先联想到在国内网站不时见到的“XXX 不杀小兵一命通关”的游戏录象，这种类型作品数竟然最







多？其实在 NICO 当中这种类型的视频也分很多类，普通 PLAY、实况 PLAY、神技 PLAY 甚至改造 PLAY，而当中的实况 PLAY 是人们最喜闻乐见的类型。实况者一边游戏一边像和观众讨论一样说话，说出自己游戏的感受，使观众有自己也在玩的感觉。在日本不像国内玩个游戏 5 块钱一张迷片就行，而是要花费一笔可观的金钱去购买原版游戏，一些想玩但是又不太舍得花钱的游戏就可以到 NICO 去看，这也是游戏实况在 NICO 大受欢迎的原因之一。

当中最出名的实况者要数恐怖游戏专业户**囲炉裏**了，虽说他的实况全部都是恐怖游戏，但是他并非对恐怖游戏有非常强的抵抗力，不如说是边玩边怕的类型，字幕评论经常出现“不恐怖的地方都被他喊到恐怖”。然而就是这样一个弱气青年他投稿的作品获得总共超过 3000 万的点击，最新连载的实况是 PS3 版《生化危机 5》的双人 PLAY（sm7140255），玩不起的朋友务必去看一下。

然而游戏分类也不全是实况，游戏相关 MAD、音乐集也被归类到这里来。到这里则要数到 NICO 上数量庞大而且制作精良的 IM@S 相关作品了。《**アイドルマスター** KOTOKO Princess Bride!》（sm280671）这个 PV 则是当中的翘楚，有超过 440 万的点击。IM@S 相关商品一直是 NICO 市场上销量冠军，脱离了 NICO 的宣传效应肯定无法达到今天怪兽级人气。直到现在每天都有 IM@S 的爱好者上传自己倾注爱去制作的 PV，数之不尽的作品让人目不暇接，KONAMI 公司也肯定没想到 NICO 能有那么大的宣传功力吧。



试奏 >>PERFORMANCE

原本演奏市面贩卖乐曲并传播已经是违反著作权的行为，但在 NICO 与 JASRAC 磋商后确立只要不是原封不动地使用原音源就行，演奏版也才得以成立。虽然同属于音乐范畴，但越来越多演奏职人上传作品之后 NICO 就划分出明确版块以供分类。

现今排在点击榜单之首**ティッシュ姫**（纸



巾姬）相信在国内也已经广为人知，明显标志就是穿着长门的Cosplay装演奏bass，同时坐着的床上会放着几盒纸巾。他演绎的著名作品《God knows...》(sm1430581）点击虽破百万，但字幕评论当中关于性别的讨论远远比讨论演奏技术的要多……除了演奏名作以外，他也曾经为原创Vocaloid曲子弹过bass，更是NICO演奏者组成的BAND队“王族”中的Bass手，活动已经从家中床上转移到户外舞台。顺带一提，上面用“他”是因为他曾经说过自己是“**ついてる**”(带把的）

说到BAND队“王族”，现今成员只有作为吉他手的海贼王、BASS手的纸巾姬和鼓手的王子（sm1701979他们的合奏作品），当初是有想过邀请NICO最著名的演奏者之一的中村**イネ**加入的，为什么后来会没加入？中村本人长相帅气，作为一个高中生已经精通多种乐器，在NICO上发布过不少单人演奏复数乐器的视频，也获得不少FANS支持。然而某次线下LIVE时在后台吸烟被暴露出来之后立刻引起非议，支持者和反对者分成两派分庭抗礼，然而有好事者顺藤摸瓜摸出中村与漫画家柏木志保之间的亲密关系，恰逢当时柏木正与其前夫漫画家矢吹健太郎闹离婚，“多才多艺未成年帅小伙勾引已婚女性漫画家”这种说法简直是水到渠成，愤怒的中村一夜间删除了自己所有作品，加入乐队的事情最后也自然泡了汤，否则现在演奏版的TOP1应该是中村而不是纸巾姬吧……



⑥ 试唱 >>VOCAL

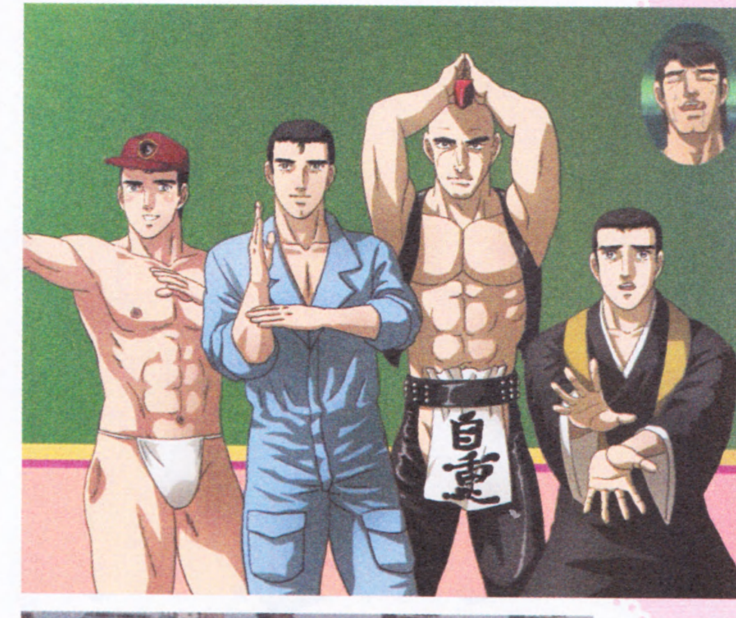
虽然试唱版同样受到 JASRAC 条约制约，但里面依然有不少动画和游戏的翻唱或者改编歌曲，另外还有不少 Vocaloid 歌曲被翻唱。当然除了翻唱曲以外不少歌唱者也有着手自己作曲填词演唱。当中的佼佼者要数已经步入商业化的组合 absorb，由森晴**義**、中村博和**笹**原翔太三个大男孩组成，他们在 NICO 中翻唱的 Vocaloid 曲《**チョコレート トレイン**》甚至比原曲还出名。三人当中又要数化名为 halyosy 的森晴**義**在 NICO 中人气最旺盛，初投稿的男版《**メルト**》(sm1754685) 至今获得超过 200 万点击占据试唱分类榜首。除了了得的唱功，他的创作功力也不容忽视，Vocaloid 名曲《**桜ノ**雨 (sm2406770)》就是他的代表作之一（这首歌还被日本多间学校选为毕业歌曲）；他们还组合到过全国各地学校演唱此曲，更组织过数百人大合唱。

要说女性歌手的话则要说到同时活跃在试唱分类、网络声优和同人音乐领域的 Nayuta 了。平时说话非常萌，而唱起歌来又以声音澄净著称。在 NICO 上以模仿凉宫春日当中的角色唱歌而出名 (sm723938)，以超过 170 万点击坐在试唱榜第二把交椅。她曾经受邀参加过《**ランティス組**曲 feat.Nico Nico Artists》这个以 NICO 名曲翻唱为中心的 CD 制作，而在 NICO 官方动画《Candy Boy》当中更担当了主题曲演唱和第 5 话某人物的声优，在 NICO 时报中也会不时听到她的声音。另外她在同人音乐领域当中则曾经以**葉**月**なの**和**ななくさなゆ**的名义活动，主要以歌唱者身份参加一些东方系同人音乐企划，例如最近为 ENS 演唱的曲子 (sm5600850)。今年 4 月决定将全部马甲都统一为 Nayuta 这个名字，不少人这时才突然发现这些人原来全部都是她……



试跳 >>DANCE

试跳版可说是正趋向于没落的分类，在其他分类纷纷崛起的今天，在家录象或者组织几个人到公园跳舞这些麻烦事似乎越来越少人做。例如《**チルノのパーフェクトさんすう教室を踊った**》(sm5505703) 冰天雪地跳⑨舞这种大型户外节目已经非常少见，反倒国内貌似最近才兴起这些活动。





除了集体舞蹈，NICO 上也不乏优秀的个人舞者，例如以黑衣搭配白面具的**みどー**，他的**無**声映画**風**系列一直在老一辈 NICO 用户中有良好口碑，当中又以《**無**声映画**風に【**男女 × **ウサテイ】踊ってみた**》(sm2101218) 最为人所熟知，只要谈到跳《男女》舞必定会想到他黑白的身影和独特的舞姿。

除了真人舞蹈，也有用 3D 软件制作的制作的舞蹈作品，例如位居试跳点击榜首的《**バラライカ** PV **いさじ** with 阿部**ダンサーズ**》(sm975673) 更可以说是舞蹈版的传奇，也就是传说中的“好男人舞”。背景歌曲“**やらないか**”改编自“NICO 最大受害者”久住小春的歌曲，填上著名 BL 漫《**くそみそテクニック**》歌词后由 2CH 卡拉 OK 版名人**いさじ**演唱，基情十足。随后由阿部**ダンサーズ**超**監**督改编出此舞蹈。此舞一经发布之后引爆了 NICO 的舞蹈热潮，可以说 NICO 上的著名舞者几乎都跳过这支舞。

另外更有活跃在国外的 NICO 舞蹈者，例如居住在法国的日本人舞蹈者 Yumiko，曾经在法国的相关展会上穿着初音的 COS 服装跳由自己编排的 NICO 流星群舞 (sm5829975)，长达 13 分钟的舞蹈一口气跳完，并且跳得有板有眼。经朋友录象在 NICO 发布后引起关注，更被 NICO 请回日本表演 (sm6794227)，在评论中更有不少观众表示原本觉得跳舞这种行为很做作但却被她的舞蹈感动了。

【结束语】

到这里仅仅能为大家介绍 7 个分类的作品，除此之外还有非常多有趣的作品陈列在 NICO 上等待大家去发掘，要把它们尽数看完可不是一朝一夕的事：科学类的 NICO 技术部、RADIO 类的电台节目、甚至料理类……看完本篇，不知道有没有哪位朋友愿意和笔者一起在 NICO 长住？▲



GET HIGH！猫耳少女注意报

——本色的小梅けいと

文 / 完蛋了的国王

如果说日本最具实力的画师大都供职于游戏界，而一般向漫画界是极少数幸运者的发迹场所，那么真正为成千上万有志于在画师的道路上有所建树的年轻人们提供舞台的，同时也是优胜劣汰法则贯彻最为残酷的修罗场般的试炼所就是工口漫画界了。在过去的专栏文章中，笔者曾经介绍过 okama 和鳴子ハナハル这两位从《COMIC 快乐天》的战场上拼杀而出，在个人事业上闯出一番天地的著名画师，同时期在《快乐天》上一同出师的还有第三人，这就是本期要介绍的——小梅けいと。

从京都大学到《COMIC 快乐天》

画师和漫画家中科班出身的不少，但大部分来自于美术专科学校以及培训班，类似武藏美这种名校出身的很少，坚持到毕业的就更屈指可数了（过去介绍过的近卫乙嗣就是一个）。来自其它名牌大学的画师也是相似的情形，辍学的多圆满毕业的寥寥无几。小梅けいと就毕业于日本著名的京都大学，这是一所拥有百年历史的名校，创立于明治时期的 1869 年，1897 年正式建校，是日本历史上第二所国立大学，学风倡导自由。在西尾维新以京都为舞台的一些小说中，京都大学占有重要地位，给人的印象是在人文科学领域很有建树。京都大学在学生活动方面有不少全国瞩目的成果，拥有颇具影响力的新闻部和 SF 研究会，并且作为一所大型国立大学，也拥有体制健全的漫画研究会，小梅けいと就学期间就曾经参加过漫研。

在京大漫研的网站上，现在还能看到小梅けいと当初以 K.TEN 为名义发表的一些早期漫画作品，可见学生时期的小梅就是个热衷于社团活动的好部员，漫研也以小梅这个校友为荣。京大漫研拥有自己的社团刊物《月刊ゴージャス》，自 1994 年 12 月号起至今连载超过 14 年，是京大漫研旗帜性的刊物。小梅けいと从创刊伊始作为主要漫画原稿提供者，见证了这部月刊从草创到成型的发展过程。在回忆当时在杂志上发表漫画作品的岁月，小梅けいと提到，当时社团实质性的创作活动还不活跃，筹办《月刊ゴージャス》让自己总算有了一种“身为漫研成员的自觉”，普普通通的社团活动日成为大家交流创作的契机，一起为截稿日而奋斗，杂志出版后则一同打通宵麻将娱乐，就这样竟然也混到了按时毕业（笑）。

京大漫研期间几年的磨练对小梅けいと日后的漫画创作历程产生了很多积极的影响，随着连载的页数慢慢累加，身为漫画家掌控故事剧情的能力在逐步提升，并且也养成了每月按时交稿的良好习惯。考虑到作为主力创作者有时要为杂志绘制封面，不仅是漫画的技巧，在彩图上色方面也得到了很好的锻炼，这些都为小梅けいと毕业后选择商业漫画出道打下了基础。不过另一方面，在大学长期从事社团活动的画师们单兵作战能力普遍较弱，漫研通常都以团体名义参加同人大会，发表学术作品，这也相对制约了个人同人创作的开展，所以一直以来小梅けいと在同人创作方面的成绩也只能算马马虎虎，这点在后文会加以展开。

毕业后自然就是就业，虽然不清楚小梅けいと在京大学了什么专业，但选择漫画家之路作为一生的志向似乎也顺理成章。然而商业出道的经历显然并不顺畅，开始的两年里在一般向漫画杂志上小梅けいと毫无机会，直到 2000 年才得到垂青，在当时《COMIC 快乐天》的增刊《快乐天 星组》上发表出道处女作《猫游戏》，从此拉开了近 10 年的业界历程。看过笔者之前《一枕春梦了无痕——okama 的情与色》的读者应该还记得，okama 当初也是在《快乐天》上出道，并很快转到增刊《快乐天 星组》上担任封面绘的工作直到 2000 年杂志停刊。小梅けいと的出道应当算是幸运的，就在小梅以《COMIC 快乐天》第七届新人漫画家赏公主赏（奖金 10 万日元）得主的身份正式登陆《星组》后不久，杂志就被





母社宣布停刊休整了，小梅因此直接转到了当时擅手如云的《快乐天》本刊。

早于小梅**けいと**两年多出道的 okama 当年在《快乐天》的境遇一度十分微妙，作为工口漫画家，okama 笔下人物奇特的身材和糟糕的人体素描功底使其很难进入核心的漫画执笔阵。不过 okama 出众的彩图绘制水准还是《快乐天》当年的一大卖点，因而被委以《星组》封面绘的职责，打算长期培养。不过在大学期间有过很扎实漫画连载基础的小梅**けいと**就没有这样那样的烦恼，处女作《猫游戏》就表现得十分老练，虽然画风不是最可爱，上色也远不如师兄 okama，但贵在各项实力平均，于是不久后转去《快乐天》本刊便很快进入了核心执笔阵。2000 年这一年对另一位画师而言也是标志着事业转折点的一年，在《游走于激萌与性感的境界线上》一文中笔者为大家介绍了一个不为人所知的鸣子**ハナハル**，那年恰好也是鸣子的出道年，一份《月刊 Afternoon》的四季赏大赏足以傲视同时期的所有新人工口漫画家，但造物弄人的是鸣子**ハナハル** 2002 年在《快乐天》二次出道，反而成为小梅**けいと**的后辈。鸣子凭借广受好评的画风也很快进入核心执笔阵，若干年后 okama、鸣子和小梅**けいと**三人都依靠自己的实力在《快乐天》获得了成功，然后不约而同地向着一般漫画界进军，当然这都是后话。

小梅**けいと**的商业处女作，也是目前能找到的小梅最早的漫画《猫游戏》2000 年初作为得奖新人漫画家奖赏的一部分，在当时作为试验田的《快乐天 星组》上刊登。身为一家发行量超过 30 万册的大型工口漫画刊物，《快乐天》本刊上汇集了当下最炙手可热的工口漫画家，增刊之一的《失乐天》一般作为人气漫画家的作品合集发表的媒介，而《星组》上集结的则主要是新人漫画家，和一些未来还不十分确定的试连载，如果凭借实力获得读者认可，则可以转到本刊上继续连载。

小梅**けいと**参加的那届新人王大赛上国王赏和王子赏似乎都空缺，获得公主赏的小梅可以说是 99 年下半年最值得《快乐天》方面关注的新人漫画家。《猫游戏》全篇共 16 页，没有彩图。篇幅简短，但起承转结相对完整，故事讲述少女宿醉后醒来，猛然发现自己的基因发生突变，竟然变身成了猫！女！郎！为了寻找恢复原状的方法，又是找闺中好友开坛作法，又是找男猪脚啪啪啪驱鬼，试遍各种怪招后毫无效果，绝望中发觉原来变身的罪魁祸首竟是男猪脚开发的邪恶饮料……看得出为了博取出道机会小梅**けいと**几乎使出了浑身解数，仅仅一篇处女作就足以概括小梅画风的三个特点：作画细致、百合风，并且偏爱猫耳少女。看过小梅出道作，再看 okama 当年的出道作《火之用人》，不得不感叹小梅**けいと**到底是漫画家的料，而 okama 显然还是更适合做插画家。《猫游戏》老练的构图和分镜，经过精心雕琢的台词，变换多样的衣着和 Play 的花式，以及丝毫不敢怠慢的作画，哪怕剧情俗套，但绝对配得上一个新人赏。

小梅**けいと**对猫耳少女的执着并非心血来潮，京大漫研时期的刊物上猫耳就是一个主题，很难说是小梅影响了漫研，还是漫研影响了小梅。在 Wani Magazine 旗下杂志后来的多部短篇如《Cat Dream Believer》《NEET 的大冒险》《森林中的狼少女》（这部应该是狼耳）等中都有猫耳的身影。尤其是《Cat Dream Believer》，几乎是延续了《猫游戏》的模式，以突然基因变异的猫耳娘作为主角，在有限的十几页漫画中讲述一个相对完整的爱情故事。只是工口度大大降低，闷骚到只在最后几页才出现啪啪啪剧情，差点让笔者误以为是一篇一般向漫画。其实在类似《快乐天》这样的重度官能漫画杂志上，哪怕 3 页里不出现工口，就可以当做是编辑事故了……况且工口比重很低的情形，在小梅**けいと**身上其实也就发生了这么一次，小梅的口味在读者群中有目共睹。可能是物极必反，《Cat Dream Believer》的纯爱氛围倒是给人留下了较深的印象。另一篇《**森の狼っ娘**》就显得有些戏剧性，西方传说满月之夜狼人会现出原形，而在小梅的笔下，满月之夜则是狼变身为萌少女的时候，为了求猎人放过自己一家老小，狼少女为人类提供特别杀必死，善良的猎人则对狼娘一见钟情。估计支仓冻砂看了以后要歪着嘴奸笑了，何等小儿科的故事呀。不过谁又想得到后来小梅会执笔《狼与香辛料》的漫画版呢？缘分这玩意也是很奇妙的。

小梅**けいと**在《快乐天》以及其它一些工口漫画杂志上的作品大都走的是重度官能路线，依靠大量啪啪啪情节和精美的作画来吸引读者，在这其中彩稿占了很大的比重。其实在工口漫画杂志中，能画上封面和大部头彩稿的基本上都是当家的执笔漫画家，彩稿的表现力当然是一般黑白漫画无法比拟的。可能很多一般向漫画家画彩稿的水平都比较鸡肋，如果不兼职插画家，普通漫画家在上色方面的技巧的确乏善可陈，原本这就不是他们追求的目标。但在工口漫画界则截然不同，技术全面、画技稳定才是压倒一切的首要决定性因素——剧情是辅料，手法才是主菜。

小梅**けいと**画彩稿的功力一方面可追溯到学漫时期为社团月刊画封面画彩页，一方面在小梅正式出道后。除了在《快乐天》上画漫画，他也多次流窜到游戏公司为几款 Galgame 做原画，在 CG 绘制和上色方面领会了不少学问。其实工口漫画的上色无非讲究两个字——艳丽，有时候甚至是艳俗。在读者眼中，表现肉体就要有肉体的成色。同样是肉色因为肤色、皮肤质地、不同部位和经过某些运动后身体的变化所产生的各种效果，必须如实地反应在作画中，倘若不经过长时间的观察和练习恐怕很难做到细致入微。工口漫画家画红晕大多很拿手，肌理的光影和纹路都是基本功，而且竟然还有专门研究某些部位的肤色怎样变化、如何表现的变态专家，有人还拿这方面的造诣作为个人最大特点。应该说，一行有一行的规则，工口画师可以转型一般向，但逆向的转型难度就要大得多。小梅**けいと**在皮肤上色和肌理表现方面的实力可以说是一绝，或许在 7、8 年前大多数美少女动漫杂志还很保守的时候，小梅**けいと**的画风会显得过于工口，但时下是全民眼球经济的时代，要的就是露肉的效果，小梅**けいと**这样的风格倒越发吃香了起来，所以像《女王之刃》这样的系列绝对不会漏了小梅。

不过，单纯拼上色水准和工口程度的话，小梅**けいと**的画风还是很难模仿。即使在强手如林的工口漫画界，小梅依旧很吃得开，没有点个人绝活是很难独步江湖近十载的。细品小梅的作品，会发现集团 Play 是他使用频率最高，也最擅长的一种画面表现方式。众所周知，在一个有限的画幅中，体现的人物越多，构图的难度也越大。更何况在官能作品中，每个人都必须有自己的动作、神情和语言，而绝对不可能是简单的量化复制，因此敢于涉足集体运动的工口画师并不多。小梅**けいと**群 P 方面的巅峰之作，也是小梅最具代表性的作品，就是《花粉少女注意报》。

高潮！花粉少女注意报

在逐渐适应了工口漫画界的氛围和杂志连载的节奏以后，小梅**けいと**开始尝试篇幅较长，有一定连贯性的作品。可惜的是工口漫画的土壤不适合中长篇漫画的生长，繁忙而无序的工作使得大多数工口漫画家都无暇思考脚本的可







行性，剧情方面的积弱难返凭借个人的努力很难改善，《快乐天》上夭折的连载比比皆是，结果还是以短篇集凑成的单行本最好卖。尽管要表现一个完美的故事，情节稍长一些固然是最好，不过正因为出色的工口漫画家都是短打高手，有些剧情独具匠心的作品反而更容易在方寸之间博取读者的好感。最开始时吸引人的总是画风，如果漫画本身的剧情值得一看，那么很快就会有国内的汉化组着手进行翻译，所以喜好看中文版工口漫画的天朝众们总能欣赏到很多剧情创意和画风画技俱佳的作品。

自 2000 年加入《快乐天》以后，开始的 4 年里小梅けいと一直以不急不慢的节奏画一些短篇，总体上相当低产。到了 05 年间随着《花粉少女注意报》等一批构思颇具创意的作品推出，小梅けいと出现了一个短暂的爆发期，作品数量终于累积到一定程度，入行 6 年后的首部漫画单行本在 2006 年 10 月底面世了。作品以主打漫画《花粉少女注意报》为书名，收录了自 00 年出道以来在《快乐天》发表的 14 篇作品，其中就有之前介绍过的《猫游戏》和《森林中的狼少女》，这代表了早期比较拘谨保守的风格。然后就是 05 年新创作的几个短篇，笔锋一转开始加大的工口的比重，实用度大幅上升，其中比较有代表性的就是《花粉少女注意报》《求你到吧，我的大小姐》《老婆的超级小》《魔法舞台搜查网》这几篇。

作为单行本代表作的《花粉少女注意报》由两个短篇构成，主人公分别是姐妹俩。故事着眼于日本十分流行的花粉过敏症，对病症做了拟人化，症状从让人讨厌的打喷嚏流眼泪，变成了没完没了的和拟人化的美少女和美少年花粉孢子啪啪啪。在小梅看来不分时间，不分场合，不看对象，不限次数的工口，在肉体得到愉悦的同时，对精神上也是一种甜蜜的困扰吧。困扰归困扰，真遇到这么便宜的好事，谁都不免蠢蠢欲动，这就是读者们的心理。当然，撇开这些讨巧的剧情不谈，《花粉少女注意报》真正的精妙之处在于细致无比的集体运动场面。由于花粉孢子的全天候无差别袭击，任何地点都可能成为啪啪啪的场所，这使得作品中几乎每一个画面都有复数的角色出现，每个角色的神情不同，位置各异，液体横飞，还要适当地加入台词和拟声词，这使得整个画面中所要体现的元素达到超负荷的状态，画一幅作品所花的精力，可能比画一话还多得多。著名集体运动工口漫画家师走の翁曾经说过，画这种场面的关键在动笔前的准备期，由于 99.99% 的情况下无法真实去体验，因此必须通过脑补把所有角色站的位置、表情、动作和闷绝的先后顺序都构思好，然后才能下笔，边想边画绝对做不出理想的作品。由此可见小梅けいと的脑补功力已臻化境，落笔如有神助。不过想来，又是大魄力画面，又是全彩，一篇漫画就要消耗小梅相当的笔力，低产也在情理之中。

辛勤的创作必定会得到丰厚的回报，著名工口漫画订购网站漫画王俱乐部的统计显示，2006 年度的销量榜上《花粉少女注意报》一举力压当年风头正劲的《初犬》，集体运动题材教祖师走の翁的《シャイニング娘。5》，以及海量特典的《思春期少女》等强劲对手而夺得头名，并且在该网站自 2002 年起的累计销量排名中，仅次于鸣子ハナハル的《少女マテリアル》列第二。两位同样出自《快乐天》，同样发售的是单行本处女作，果然都是金字招牌，千客万来。而在讲究画风、剧情和实用度三位一体的玩家票选“2ch 工口漫画大赏 2006”中，《花粉少女注意报》以 15 票占据榜眼位置，无奈当年《初犬》评价甚高，以 19 票的绝对优势一骑绝尘。08 年趁着工口漫画改编 OVA 的一波大潮，《花粉少女注意报》由老牌工口动画制作公司 Pink Pineapple 制作成了两卷的 OVA。单卷售价竟高达 7140 日元，完全把小梅当成摇钱树了。动画在人设和剧情安排上很大程度上延续了原作的风味，倒也不失为 08 年最佳的自我发电动画之一。

单行本中除了同名主打漫画《花粉少女注意报》，几部在 05 年后创作的短篇也颇有看头。《求你到吧，我的大小姐》可以说是小梅迄今为止所有作品中持续啪啪激烈程度最甚的一部。漫画的女主角江间寺家大小姐由于天生障碍，无论一天中啪啪啪多少次都不够（貌似最近英国真的出现了这样的病例，汗……），只得向这方面的砖家求助。于是接下去的剧情就是在一天 24 小时中不断变化各种阵型打法，演练啪啪啪技巧，俨然杂志有多厚，篇幅就能有多长一般。另一篇《黄金周（三女）》讲的也是工口马拉松的故事，一对情侣以测试身体极限为目的，将彼此用皮带捆绑在一起，黄金周休假期间就一直持续不断工口。像这类有一定猎奇度，色气很重的作品，配合起大部头的彩页，的确给人以一种视觉上的猛烈刺激，是撸家庄民兵大队的必备教材。

剧情真正有新意的还在后头，《快乐天》05 年 11 月号上的《老婆的超级小》从头至尾都洋溢着新婚夫妇间的那种温馨和诙谐，一时间引发猜测是否是小梅的亲身经历（笑）。上班族亚树（小梅老师您确定不是在影射克亚树吗？嘻嘻……）有一个新婚半年的萝莉娇妻，两人洞房花烛夜迟迟没有兑现，原因就是萝莉的尺寸问题，几次弄哭娇妻之后亚树自然不敢



再造次。只是婚姻生活无法正常进行着实愁煞了小夫妻俩，于是为了扩充而进行的一场时间与毅力的竞赛开始了……具体的细节就不加赘述了，以免影响好奇度。总之在这样一部短篇中，小梅表现的并不仅仅是工口，而是夫妻间的理解和默契，读者在得到感官刺激之余，在故事的结尾也不禁为亚树夫妻二人松了一口气，另一边也许在思索如果自己遇到这种尴尬事要怎么办。好的工口漫画，总是能带给读者一些思考脑补的空间。

《NEET 的大冒险》和《魔法舞台搜查网》走的则是荒诞路线。前者讲的是一个家里蹲不经意间发现了一个可以在二次元和三次元世界间建立通道的网站，体验者可以随意侵入各种 ACG 作品，替换男主角自己上去占便宜。家里蹲锁定了一部工口游戏，立即宽衣解带、提枪上马，谁料到竟然……漫画中有很多 KUSO 一些工口大作的设定，如某个护士随便搞的深夜医院、伙伴中有猫儿系少女想推就推的著名的 RPG、环肥燕瘦任君挑选的自走炮后宫 Galgame。当大伙都通过这个网站找到人参赢家感觉的时候，唯独悲剧的只有家里蹲。后者的风格有点类似欧美夜总会常见的 PORN SHOW（情色秀），以魔术表演为名，实则是通过啪啪啪的手段控制受骗的少女，事后贩卖为奴。女调查员剑受命化妆潜入揭露犯罪团伙的真相。当然不用猜，剑稀里糊涂地被卷入了魔术表演中，并被结结实实地调教了一番。作品中猎奇的成分很多，噱头十足。一会把跳蛋变到少女们身上，一会在铁笼里上演哔哔大逃生，一会又是空中嘟嘟超人，在分镜方面倒是花了不少力气，最后拔出手枪来的一幕真是无比的欢乐。

从耽美推理到萌狼赫萝

2000 年出道以后，小梅**けいと**工作的领域拓展得很快。2001 年以刚刚冒头一年的新人身份被 Liar 社（现在的 raiLsoft）相中，成为首席客座原画师。当时 Liar 社成立时间不长，还无法负担一个庞大的制作团队，来自游演体的几位核心成员倒是十分中意外聘新人漫画家和轻小说的插画家来客串原画师。小梅**けいと**在 2001-2004 年间共计为 Liar 担任了 5 部游戏的原画和角色设定工作。其中第一作就是 2001 年 5 月发售的《Saphizm 的舷窗》，当时使用的还是 K.TEN 的笔名，以后在工口游戏领域这个笔名就一直延续了下来。

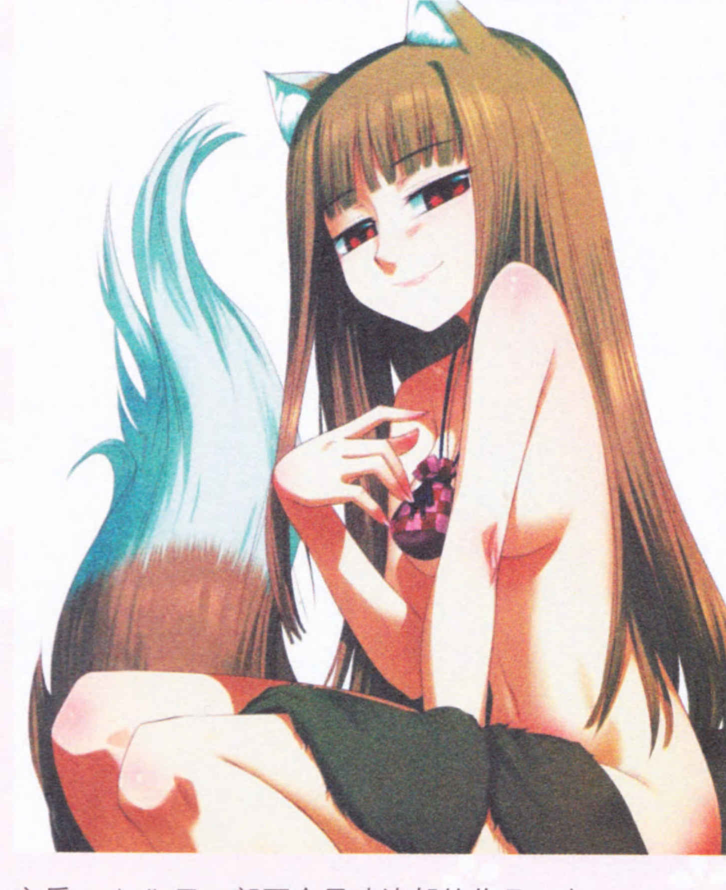


《Saphizm 的舷窗》被评价为 Liar 社的成名作，该作开创了一种名为“耽美推理 ADV”的奇怪游戏类型，作品中登场的人物全部为女性，故事的舞台在一艘豪华邮轮上，上至贵宾下至船员共计有 2500 名女性角色之多，因此被百合党们奉为经典。邮轮本身是一座贵族学校，船上的乘客大多是学园里的大小姐。就在这样一个巨型的移动密室中，发生了恶性的强暴杀人事件，在这个只有女性的世界中谁才是凶手？目光渐渐集中到了主人公杏里的身上……

人物设定和 CG 原画对于以漫画家身份出道的小梅**けいと**而言，意味着巨大的挑战。尽管没有男性角色登场省去了很多麻烦，但全软妹阵容反倒为不同角色个性的刻画出了道难题。主角杏里扮演攻的一方，一开始便拥有一个 6 人的后宫，从个性到举止都是纯爷们。人物作画总体上身材高挑而纤细，头身比例很有耽美的感觉，考虑到是男性向作品，游戏啪啪啪部分的 CG 做得也比较露骨。当时小梅的画风还比较中规中矩，很有新人的青涩感。这类作品与非百合爱好者之间是有巨大代沟的，要以小梅的作画作为卖点，显然还很牵强。

鉴于游戏本身不错的素质和在特殊群体中极高的人气，04 年 7 月时追加的新剧本和 CG 后发行了重制版《Saphizm 的舷窗 ~ an epic ~》，这是小梅**けいと**在 Liar 的谢幕演出。其间，小梅还参与过另三部游戏《PINK PANZER》《CANNONBALL》和《**ライアー大戦 じゃんまげどん**》的人设和原画，其中 SF 类型的《CANNONBALL》比较有名，小梅 03 年的画风已经非常接近现在的样子，游戏中又有大量猫耳和百合，Liar 似乎是看准了小梅的风格加以着重发挥。那段时间小梅**けいと**俨然就是









Liar 作品的代言人，然后一直到 04 年的《Angel Bullet》出现后被文仓十所取代。后者当时刚刚从美术专科学校毕业一年，接下的第一份工作就是游戏的总人设和原画。很难说当时是否有小梅的引荐，不过两人缘份不浅，三年后又在《狼与香辛料》中一起共事了。

说到《狼与香辛料》，那无疑是眼下小梅**けいと**最具代表性和号召力的一部作品。由支仓冻砂执笔，文仓十插画的小说原作从 2005 年拿下“电击小说大赏”银赏时起就牢牢占据着电击系轻小说前三甲的位置，在电击家眼里大有发展前途，于是配套的漫画化和动画化的工作也按部就班地很快展开，2007 年 9 月漫画版《狼与香辛料》首先在月刊《电击魔王》上闪亮登场，担当作画的正是小梅**けいと**。漫画在今年 7 月刚刚发行了最新的第三卷，随着小说剧情的不断深入，漫画似乎也有条不紊地逐步展开，很有望发展成中长篇连载。

工口漫画家转型之后首先登录电击家旗下的杂志，这似乎已经成为一种定式。由于 Media Works 下属萌系杂志众多，加上文库轻小说层出不穷，每年都需要招募大量新鲜血液加入到漫画化和小说插画的行列中，而工口漫画家在这些方面颇具竞争力。在结束了工口游戏公司原画家的生涯后，小梅**けいと**转型后第一个舞台就是著名的月刊《COMIC 电击大王》。这部杂志上工口漫画家和工口游戏原画师出身的人甚多，杂志本身也以热门动画、小说和游戏的衍生漫画作为主要内容，并为有意转型一般向漫画家的画师们提供原创作品连载的平台。

小梅**けいと**在《电击大王》上最早的作品可以追溯到 2001 年的《**腐り姫**》，其后开始每年在《电击大王》上都有一些短篇小连载，也有一些百合向作品发表在了《百合姐妹》等专门杂志上，其中就有《Saphizm 的舷窗》的漫画版。小梅的首部出版单行本的一般向作品《诗片》2004 年 10 月开始在《电击大王》上发表，到翌年 4 月号完结全一卷。原作是由后藤圭二、**きむらひでふみ**和门之园惠美三人组成的创作集团 gimik，漫画与动画几乎是同步进行，同时在 04 年 10 月拉开序幕，这是继《天使特警》之后，gimik 又一部百合风味浓郁的作品，小梅**けいと**也算是借了《Saphizm 的舷窗》的名气得到了执笔漫画版的机会。仔细看小梅和后藤圭二两人的画风还有一些相似之处，眼睛特别大特别勾人，角色外表都比较闷骚。动画推出后受到一部分 cult 向 fans 的喜爱，其中自然包括一大批百合党。作品中镰仓地区恬静优美的风景给观众留下了很深的印象，以至于若干年后另一部以镰仓为舞台的百合大作《蓝花》播出后，一下子勾起了人们对《诗片》的回忆。漫画版与动画在剧情主线上大致重叠，不同的是，动画花了不少笔墨描绘镰仓的风景，小梅的漫画版则更多的着力刻画少女们的日常和芳香扑鼻的友（恋）情，全 7 话中除了必要的卖肉杀必死，绝大部分都是纠结的感情戏码，细腻而隽永，仿佛有一种化不开的浓郁，犹如在原作清淡的夏日刨冰上淋了一份果酱，有酸楚，也有甜蜜。《诗片》的推出为小梅**けいと**驾驭一部完整的连载漫画打下了坚实基础。



2006 年，他又受邀为《现视研》的剧中剧《不公正抽签》的漫画版执笔，漫画仍然是作为原作动画化整体宣传企划中的一环，借此机会小梅**けいと**也堂堂登上了著名的《月刊 Afternoon》，连载直到 2008 年 2 月号完结，全 2 卷。当年鸣子**ハナハル**曾经拼尽全力仍然败下阵来的地方，小梅如此轻易地就突破了，不得不说运气这玩意真的很重要。在《不公正抽签》一作中小梅又遇上了当年在 Liar 同坐一条船的八云剑豪，真是人生何处不相逢，后来两人还共同为小说版绘制了封面。说起来小梅的画风与原作惊人的搭调，与八云剑豪的合作可谓珠联璧合，极大提升了这部剧中剧的影响力。而且漫画与动画剧情差别很大，完全可以作为独立作品看待，无形中增加了可读性。就是依靠这样的慢慢积累，2007 年小梅**けいと**终于拿到了《狼与香辛料》的漫画执笔机会。

《狼与香辛料》由于有原作打底，支仓亲自兼修，小说漫画和动画三个版本在剧情方面没有太大差异。因而比拼的内容就落到了人设上，文仓十、小梅**けいと**、黑田和也三人都是工口画师出身，作画尺度方面不相上下。不过

漫画到底更自由些，成为三个版本中唯一敢于露点的一个，出于写实的目的倒是无可厚非，这样的赫萝多了一丝妩媚，少了一份天真，其实也并不坏。不过漫画早于动画推出，进度上却落后动画不少，也说明连载的工作的确辛苦，小梅下笔极其认真，无论是出于客套还是内心实话，文仓十都觉得小梅前辈的作画要更胜自己一筹，不仅是赫萝的萌度，更重要的是在表现重要情节时的细腻程度也是精简版的动画和寥寥几张小说插画所不能比拟的。读者们有理由相信，小梅**けいと**的才能不会只局限于改编漫画，精益求精的他早晚会拿出自己的中长篇原创漫画来。



马马虎虎的同人社团

作为目前最炙手可热的画师，小梅**けいと**在同人领域当然也有一定的建树。笔名为K.TEN时就组建了同人Circle“**あねこの手帖**（大姐头的记事本）”，作画由其个人完成，文字企划有时会有好友乱入。之前提到小梅在同人圈的成绩马马虎虎，主要是因为个人统筹能力不够强，注意力过于分散。基本上小梅算是宅得很厉害的那种人，不工作的时候时间都耗费在漫画和新番动画上，能激发同人创作灵感的往往是时效性很强的新作，而风头过了之后重复创作的可行性极小，因而“**あねこの手帖**”迄今还没有画过系列作品。另一方面，小梅也不太在乎在工作间隙拨冗去赶Comiket这样的大会，出勤记录断断续续，自然也挨不进超大手社团的行列。散漫归散漫，大部分本子的内容还是能让人怦然心动的，比如C70的《不可思议星球的双生公主》本，题材超小众，而且还是全彩的重口味百合本，从资源的稀缺性角度来讲绝对值得收藏。C73的《电脑线圈》本则极尽猎奇之能事，居然想出了在母体里钓鱼的戏码，不得不教人叹服。C75的《强袭魔女》本又回归了全彩，猫耳加百合题材正中小梅下怀，打着向“股间督”高村和宏致敬的名义，从开始啪啪啪到结束，色气逼人，肉汁横流，看完后很有一种莫名的冲动……这不禁让笔者生出一个念头来，请小梅**けいと**和岛田**フミカネ**一起合作一部同人志，应该会是很有意思的事情吧。



尾声

正在发愁C76的扫雷大战前究竟安排写哪位画师，对于“快乐天三杰”的强烈怨念还是让笔者毫不犹豫的选择了小梅**けいと**。okama、鸣子**ハナハル**和小梅**けいと**，有着不同的出道经历，又有着相似的成功经验。画师业界就是这样一个实力和运气并存的地方，或许一个名家的个人风格是不可复制的，但他的奋斗方式却有很多值得借鉴的地方。好了，C76圣战当前，请各位务必要生还！下次见！▲




激斗！
fight!from "lost world" to "queen's blade"
隐藏在失落的世界下的
女王之刃
文 / 天仓零

2005年以前，还没有一款双人桌面对战游戏能全平台描绘出一个波澜壮阔的蓝图，直到Hobby Japan策划的『Queen's Blade』的出现，改变了西方桌面游戏独霸的局面——

宅男的福音

在『Queen's Blade』之前，GAME BOOK在日本还只是桌面游戏中极小众的异类，而各种当年的卡片游戏又过于Fans向和专门化让人望而却步，缺乏能让所有男性ACG群体心甘情愿为之动容的作品，直到2005年『流浪战士』的出现。当时负责『Queen's Blade ~流浪战士』人设的久行宏和刚刚完成『舞·HiME』的制作，半年后趁热打铁绘制『舞－乙HiME』，可谓如日中天，正处在事业上的巅峰时期，并打算在次年2月开售初画集。

就在『舞－乙HiME』开播一个月后，由『Hobby Japan』完全企划的『Queen's Blade』发售了分别由久行宏和、**えいわ**绘制的第一系列“流浪战士”和“荒野义贼”，在它们刚面世的日子里，不明真相群众纷纷只将其当作普通的人物画册观赏巨乳，真正让宅男开始想办法收集的是从第三弹『武者巫女』开始的。**えいわ**也是在这个时候开始被挖掘出来的。经过一年的巫女洗礼，C72（07年夏季）的同人本『灵梦之枪』大受好评，同获赞誉的还有DRAMA CD小册子『武者巫女绘卷』和和魔忍军头领静香的人设。到后来，**えいわ**在『Queen's Blade Rebellion』里为叛乱的骑士姬绘制人设，和久行宏和、F.S一起成为『Queen's Blade』当之无愧的三巨头。

如果说久行宏和和**えいわ**只是在清凉里掺入色气的话，F.S就是赤裸裸的露骨了。他的『历战佣兵』和『古代王女』是当时最工口的两本，让人怀疑“这尺度真的不是18X吗？”。于是F.S的本子赶走了以久行宏和为代表的相对清纯派所积累的一些女性观众，当然收获最大的是俘虏了更多核心向的男性fans，也为全系列收集打下了坚实的基础。F.S的『千变刺客』变本加厉的卖弄R射线和揉R，梅罗娜的“魔手遮乳术”在动画里还生动而夸张的被表现出来。好吧，从女性读者的角度来看，其实这些都是能够理解了，但是喜欢『武器屋』的人到底是什么心态，我就不明白了……

作为原型的『Lost World』

作为『Queen's Blade』的原型系列，『Lost World』是根据Alfred Leonardi（**アルフレッド・レオナルディ**）设计的图像游戏对战本，全名“Lost Worlds Combat Picture Books”；最初的作品是在1983年作为NOVA游戏发售的，曾被Chessex、Emithill、Flying Buffalo、Greysea等多个出版社发行，并在1984年获得原创大奖，1985年被日本软银出版事业部（现在的软银创造部）翻译为日语版。

从玩法上来说，『Lost World』与卡片对战游戏类似，两位对战者首先交换对战书，然后通过战略进行指令的呼唤。但和之前很多Game Book不同的是，这个系列必须是二人对战，不能一个人自娱自乐，也不能多人群乐。





而且『Lost World』每本只有3毫米，以A5的尺寸装订，每本书只介绍一个人物，包含攻击力、防御力、速度、技能种类、命中判断、技能属性等；其角色包括魔法师、骑士、野蛮人、蜥蜴人、骷髅、忍者等TRPG常见类型，但个个虎背熊腰、龇牙咧嘴，与东方审美观大相径庭，因此在日本并没能引发热潮，半温不火地流传了多年（2004年和2005年分别至少有5册和2册『Lost World』新刊发售，现在也在持续发行中）……

“女王之刃”的新生

在『Lost World』持续低调发售二十多年之后，2005年11月Hobby Japan意识到巨乳格斗少女的优越性，相中『Lost World』系列将它改编成全女性角色登场的格斗对战书『Queen's Blade』，结果因为大量动画原画师和名插画作者的参与而声名大噪，B5开本的『Queen's Blade』第1~6弹以既存的『Lost World』为样板而成为当下最具观赏度的美少女对战全书。而在第7弹以后，采用了Flying Buffalo公司的新数据完全新作，因为『Queen's Blade』与『Lost World』共通世界观，因此在玩法和规则上大同小异。当然和死板压抑的

『Lost World』不同，『Queen's Blade』对战书详细绘制了登场角色在受到不同攻击时衣服不同程度的破损和受伤害羞时的表情，毫无疑问，杀必死向的『Queen's Blade』专门服务男性，完全可以当做画集来收藏。

从玩法上来说，『Queen's Blade』也有所改进。在双方宣布开战前，两位玩家先要互换手里的对战书，以自己角色的视角出发来翻动对手的对战书到对手指定的页面，通过颜色、招式来选择攻击或者回避。而且在几弹对战书发售后，人物的详细资料和人际关系被渐渐披露，每个少女背后都有一段经历，通过这些人物关系甚至可以组成一个具有完整世界观的故事，这是20年前仅为对战而设计的『Lost World』丝毫没有考虑到的，也是成就『Queen's Blade』跨平台发展的开端。

根据设定，"Queen's Blade"是一个四年一次举行的女王斗技会，由打倒王族自己成为女王的昔日巴恩斯伯爵祖先的女性建立。近年来由克劳狄特率领的白虎骑士团和阿尔德拉的女王军冲突不断，对贵族制感到反感的蕾娜决定离家出走，为锻炼自己而踏上"Queen's Blade"的征程……

新的篇章

在雷云之将当上女王以后，全十系列的『Queen's Blade』宣告告一段落，『Queen's Blade Rebellion』是2008年11月开始推出的『Queen's Blade』续篇，同样以类似『Lost World』对战书的形式发售。和『Queen's Blade』先看美女图再了解故事的感官能动性不同，此时系列已经积累了大量的人气，『Rebellion』在对战书发售前就将故事大纲公开，更加注重故事情节性，通过人物经历来营造整个『Queen's Blade』的完整世界观——

随着"逢魔的女王"阿尔德拉的战败，第30次Queen's Blade落下帷幕，优胜的美斗士放弃女王之位飘然离去，代替她接任女王的是最终战前的优胜者雷云之将克劳狄特。她有着大陆上受人尊敬的高尚人格，民众们充满期待地接受了新女王的统治。起初的一年里，克劳狄特废除贵族制和重税，率直辖军镇压各地的纷争，响应人民的意志。然而好景不长，克劳狄特的执政渐渐显现出其穷兵黩武的一面，成为疯狂武力镇压所有反对声音的恐怖政治。随着战火的扩大，利用炼金术制造的魔导石的普及，世界最终陷入了弱肉强食的黑暗之中。

克劳狄特宣布自己是统治这片大陆的永远的女王，并废除Queen's Blade制度，消灭一切与之抗衡的力量。然而有暴政必有反抗，逢魔女王的妹妹安妮洛特和姐妹们结成叛乱军，向女王的权威发起挑战……



「Queen's Blade」人物介绍

第一系列
（2005年11月25日发行）

LEINA
流浪战士：蕾娜
（流浪の戦士 レイナ）



· 身高：170cm
· 三围：B88 W60 H85
· 喜欢的东西：葡萄酒
· 讨厌的东西：紧身衣
· 趣味：练剑
· 职业：冒险者
· 武器：剑
· 防具：青铜之铠、盾、头盔
· 插画设计：金子ひらく
· 人物设定：久行宏和

贵族出生的巴恩斯伯爵家第一继承人，TV版第一季的女主角，也是2005年11月刊发的第一系列，同期发售的还有将蕾娜带出伯爵家的"荒野义贼"丽斯缇。蕾娜使用男性的自称「私」，因为厌烦贵族社会的等级制度，放弃了伯爵家的继承权，以"流浪战士"的身份开始冒险，也因此受到妹妹近卫队长艾莉娜以及同父异母的姐姐雷云之将克劳狄特的追捕。

蕾娜在旅行中一路斩妖除魔，因其和善与高贵的性格，连对手都很少讨厌她。她以打败"历战佣兵"艾基多娜为阶段目标，同时也受着她的帮助。成为冒险者的原因之一，是因为她从小就听着卡特莱娜（武器屋）和欧文的冒险故事长大，羡慕他们的爱情。蕾娜无意成为女王，一心习武，坚持着自己的正义。

RISTY
荒野义贼：丽斯缇
（荒野の義賊 リスティ）



· 身高：179cm
· 三围：B90 W66 H85
· 喜欢的东西：肉和酒
· 讨厌的东西：猴子
· 趣味：洗澡
· 职业：山贼首领
· 武器：钉头锤「铁之恋人」（メイス(mace)，追矛和战棍合成的棍棒）
· 防具：胸甲、盾
· 插画设计：金子ひらく
· 人物设定：えいわ

山贼团的女头目，同样也是自称「私」。经常带领她的手下袭击恶贯满盈的领主和商人的商队，将夺来的物品公平分配，大量散发给弱者们，



被部下和周围民众歌颂为"义贼"，是个脾气火爆的御姐型人物。丽斯缇年幼时因战争成为孤儿，之后她被山贼团收养。等到成年，丽斯缇便将首领轰下自己当上了头儿组建了新的义贼团。丽斯缇对善良的贵族心存好感，一路上一直提点着蕾娜。

丽斯缇参加 Queen's Blade 的理由，是为了弱者能够过得幸福，建立一个百姓安居乐业的国度。不过在其参赛途中，蛇女艾基多娜攻占了她的山寨。

第二系列
（2005年12月28日发行）

IRUMA
牙之暗杀者：依露玛
（牙の暗殺者 イルマ）



· 身高：167cm
· 三围：B85 W58 H83
· 喜欢的东西：静寂
· 讨厌的东西：人际关系
· 趣味：与野猫对话
· 職業：清理人（真正的暗杀者）
· 武器：剑，匕首
· 防具：没有
· 人物设定：赤賀博隆

现任女王直属暗杀部队"牙之暗杀者"所属的冷面杀手，擅长使用双刃剑，被称为大陆最强的清理人。很少有人知道她的存在。和"森之守护者"一起作为第二系列在2005年12月发售。依露玛平时只是贫民区的的街道保洁员，几乎没有人知道她的过去，她也不承认自己有暗杀部队的同伴。

她被现任女王阿尔德拉赋予了王都的暗杀和谍报工作，详尽了解王都所有的路线和建筑

物。虽然看上去缺乏感情，但艾基多娜称她本来是很热情的人，常给野猫喂食。

女王授予依露玛参加 Queen's Blade 的任务，为的是扫除现有体制的一切参赛者，不过因为她的师傅“历战佣兵”艾基多娜也报名参加，依露玛显得斗志满满。更重要的是，没有人知道依露玛是在巴恩斯南方出生，在“南方战役”中失去了故乡和唯一的亲哥哥，她加入女王座下的直属部队“牙之暗杀者”，就是为了伺机接近女王，得其信赖后向女王复仇。

NOWA
森之守护者：诺娃
(森の番人 ノワ)



- 身高：158cm
- 三围：B78 W55 H81
- 喜欢的东西：动物
- 讨厌的东西：孤独
- 趣味：收集漂亮的石头
- 职业：森林的守护者
- 武器：杖
- 防具：没有
- 人物设定：平田雄三

人类和妖精族的混血儿诺娃，连父母的样子都没见过就在人类的村庄里被养育成人。她因为有着能和动物交谈的神秘能力，被周围的村民们孤立，还受到了不公平的虐待，但天真烂漫的诺娃坚强地活了下来。

因为一次偶然，诺娃闯进了妖精森林，在那遇到了妖精族的战斗教官阿莱茵。同情诺娃遭遇的阿莱茵授予她森林守护者的身份，保卫妖精森林的入口。她最好的同伴是一只叫“露”



的小猴，能在危机时瞬间硬化保护诺娃。诺娃尊敬历战佣兵艾基多娜，也怀念给予自己住处的阿莱茵，常把“战士长说”当作口头禅。她对天界抱有憧憬，因此对娜娜爱露的堕落感到十分惊讶。

阿莱茵希望诺娃成为自己的继承人，能在Queen's Blade的锻炼下让族内众人心服口服，于是派诺娃参加 Queen's Blade。虽然天真的诺娃并不清楚为何选中自己，但她下定决心为了报答妖精们而舍命战斗。

第三系列

（2006 年 6 月 9 日发行）



TOMOE 武者巫女：巴

（武者巫女 トモエ）



- 身高：160cm
- 三围：B87 W57 H85
- 喜欢的东西：蛋糕（蕾娜推荐的）
- 讨厌的东西：下品之人
- 趣味：歌咏
- 职业：武者巫女
- 武器：刀
- 防具：钵、神札
- 人物设定：えいわ

东之尽头的岛国日之本的精锐战斗部队武者巫女中数一数二的高手，无比重视忠义礼节，以讨伐来自大陆的侵略者和国内的妖怪为己任。武者巫女善于用刀，并能用注入神札中的神奇力量产生特殊立场缓和敌人的攻击，而她的武术则专攻腿部。老百姓一般都会畏惧武者巫女的力量，但她却因为坦率的性格和不灭的笑容，被当地的人民所怀念。

神主在梦中受到“挑战越过西之海的大陆上召开的武斗大会”的启示，把这个任务交给了最受信任的巴。因同样爱吃蛋糕和相似的人生观和蕾娜成为了好朋友。巴认为大陆上美斗士的服装因为过于暴露而低俗，艾基多娜的衣服更让她感到下流。

SHIZUKA 甲魔忍军首领：静香

（甲魔忍軍頭領　シズカ）



- 身高：161cm
- 三围：B86 W55 H83
- 喜欢的东西：钱
- 讨厌的东西：努力
- 趣味：收集爪子
- 人物设定：えいわ

静香是远在东方最恐怖的忍者集团甲魔忍军首领的女儿，从小被教育为无视自己和他人生命的天才忍者，但她本人并不邪恶。她受命杀死武者巫女巴，但两人相遇后惺惺相惜。静香视巴为最重要的人，为此脱离组织和巴一起踏上了旅程，她保护着巴，并愿意守护巴一生。

静香并不是第三弹的角色，她是只在『武者巫女绘卷』里登场的限定版人物，并没有个人的对战书，也不会单独出版。



ECHIDNA 历战佣兵：艾基多娜

（歴戦の傭兵 エキドナ）



- 身高：162cm
- 三围：B94 W63 H86
- 喜欢的东西：蛇
- 讨厌的东西：森之精灵的说教
- 趣味：一个人旅行
- 职业：佣兵
- 武器：蛇形剑、匕首
- 防具：盾
- 人物设定：F.S

历战佣兵和武者巫女一起作为第三弹发售于 2006 年 9 月。她是活了超过 500 年的妖精族佣兵，出自南方密林地区的野生稀有种族“乌尔德”，自信与实力并存，凭着超越人类的行动速度与格斗技巧，500 年来的单打独斗中从未失败过。她过去曾是臭名远扬的暗杀集团“牙之暗杀者”的领袖，也是依露玛的师傅。现在正趁丽斯缇参加 Queen's Blade 途中占据着她的寨子。

艾基多娜的腰中缠着宠物兼内裤的魔法蛇盖尔坦君，平时能够冷静透彻地杀死对手，被认为是 Queen's Blade 最有希望获胜的参赛者之一。无人知道是谁雇佣了艾基多娜参加 Queen's Blade，但她本人对女王的王座似乎并没多大兴趣。

艾基多娜对中意的对手常暗中照顾。平日里看似冷酷无情行为奔放的她，也隐藏着少女般的软弱和哭泣的一面。她视克劳狄特和卡特莱娜为强敌，喜欢戏弄巴，和阿莱茵是旧识，因此在被诺娃爱慕的事上多少有点苦手。

第四系列

（2006 年 9 月 29 日发行）

MENACE 古代王女：玫娜丝

（古代の王女 メナス）



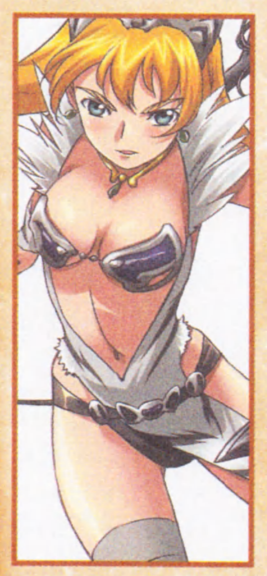
- 身高：157cm
- 三围：B90 W58 H85
- 喜欢的东西：按摩油
- 讨厌的东西：不听话的人
- 趣味：练习格斗技
- 职业：王女
- 武器：有生命的权杖赛特拉
- 防具：冠
- 人物设定：F.S

玫娜丝是数千年前崩坏的古代王国阿玛拉的公主，本该继任王位，但她的祖国却由于重臣的叛变而惨遭敌国吞灭。在史书上她被记载为与崩坏的王国共命运的人，此后她在黄泉世界长眠，被欲图征服世界的沼地魔女作为棋子而唤醒。王族出生的玫娜丝拒绝侍奉

沼地魔女，在旅行的途中受到可疑商人的推荐，决定参加 Queen's Blade 复兴阿玛拉王国。然而天生的天然呆性格加上与世隔绝多年的文化差异，让她笼罩在一层神秘气息中。

和她搞鬼的身份不相称的是世代相传的王室杀人格斗术。据说只要接触到她的拳头，对手的生命就会遭到侵蚀；她还能将咒语化为格斗术。玫娜丝的猫头武器是“秘宝·有生命的权杖赛特拉”，赛特拉从阿玛拉王国第一代女王开始代代相传直到灭国，4000 年后再一次展览中与玫娜丝奇迹般地相遇。生性好色、多嘴毒舌喜欢恶作剧的赛特拉不仅是玫娜丝的好伙伴，也是对等立场的朋友。

ELINA
近卫队长：爱丽娜
（近衛隊長 エリナ）



- 身高：168cm
- 三围：B85 W54 H84
- 喜欢的东西：蕾娜
- 讨厌的东西：狗子
- 趣味：和蕾娜有关的色色的事
- 职业：近卫队长
- 武器：枪、铁爪
- 防具：无
- 人物设定：久行宏和

在大陆上除女王外最具实力的巴恩斯伯爵家的女儿，蕾娜的亲妹妹以及克劳狄特同父异母的妹妹，同时也是负责伯爵家的警卫谍报和暗杀任务的可怕战士。她拥有出色的武术和隐身技能，能够自如地运用装上捕获装置的长枪和切开一切的铁爪，还能利用精神咒言攻击对方。虽然表面上常带着天使般的微笑，但内心却是和蕾娜截然不同的残酷。

巴恩斯家是在女王制度实行之前就统治着大陆的传统王室，集结着大陆的反女王实力（保守派），为了找回离家出走的第一继承人蕾娜，伯爵耗尽心思，最后只能向爱丽娜下达捕获命令。她受伯爵之命参加 Queen's Blade，所以根本不想成为所谓的女王，一心只想杀光除了蕾娜和克劳狄特之外的全部参赛者，并把蕾娜带回来——爱丽娜对蕾娜的感情与其说是爱慕，不如说是超越寻常的爱情。她整天对蕾娜想入非非，还很妒忌蕾娜和巴的友情。



第五系列
（2006 年 12 月 23 日发行）

AIRI
冥土诱惑：艾莉
（冥土へ誘うもの アイリ）



- 身高：161cm
- 三围：B86 W56 H83
- 喜欢的东西：美女的精气
- 讨厌的东西：从这个世界消失
- 趣味：舞蹈
- 职业：妹抖
- 武器：镰刀
- 防具：毫无
- 人物设定：高村和宏

从异世界被沼地魔女召唤而来的少女死灵，沼地魔女的直属保镖，用名字称呼自己，用“御主人样”称呼沼地魔女。她被沼地魔女施加了服从魔法而任意驱使，所以本人任劳任怨，无论是什么工作都会尽全力完成。对于艾莉来说，只有两件事会让她害怕：魔女的惩罚和从这个世界消失，因此她的求生欲望特别强烈。

艾莉本身只是死灵借助少女的肉体在世界上的实体化，她身上的女仆装则是自己用意识创造出来的，并非实体，她甚至能够根据魔女的心情改换女仆装，只是普通人看来没什么两样。艾莉靠吸食生者的精气而生存——只要与生物直接接触就能“进食”，一旦停止这样的行为她就会从世上消失。她最大的乐趣，就是让手下的低级灵将对手紧紧捆绑，然后自己去吸取充满绝望的美少女的精气。

沼地魔女为了称霸大陆，派手下参加 Queen's Blade，而艾莉因为能吃到美女的精气而愉快地答应了。在艾莉的眼中，丽斯缇就像是加了蒜的高级牛排，巴就像是即将入口的鲜活的鱼一样美味……

LEINA
高贵战士：蕾娜
（高貴なる戦士 レイナ）



- 身高：170cm
- 三围：B88 W60 H85
- 喜欢的东西：葡萄酒
- 讨厌的东西：紧身衣
- 趣味：练剑
- 职业：冒险者
- 武器：剑
- 防具：青铜之铠、盾、头盔
- 人物设定：M-RS

蕾娜的 3D CG 化。蕾娜虽然出生贵族却对所属阶级生活完全没有兴趣，和丽斯缇的相遇让蕾娜决定旅行，与“流浪战士蕾娜”相比体力和技能都相对较低。



クイーンズブレイド 流浪の戦士

第六系列

（2007 年 3 月 16 日发行）

NANAEL
光明天使：娜娜艾露
（光明の天使 ナナエル）



- 身高：162cm
- 三围：B84 W57 H82
- 喜欢的东西：地上世界的男人
- 讨厌的东西：地上世界的女人
- 趣味：到地上世界物色男人
- 职业：天界的使者
- 武器：念动军刀
- 防具：没有
- 人物设定：空中幼彩

天界的任性天使，为了构建地上世界应有的秩序而被派遣下来，但因屡次发生骚扰（？）人间美男子的丑闻而被天使长命令参加 Queen's Blade 接受考验。

虽然她自称天使中的精英，但实际上能力是倒数的。她那大小不同的翅膀给飞行造成了不少困难，这也是她最忌讳其他人谈论的部位，谁要说多了可是要翻脸的。在战斗中她不喜欢直接触碰到对手，而是操纵念动军刀作战；普通人类的武器伤不到她，作为试练的证明，娜娜爱露必须保护绑在腰间的“圣乳”不漏出来才有可能重返天界。

虽然她是稀里糊涂地被拉去参加 Queen's Blade，不过发现有很多美男观众后居然欣喜若狂，她的目的就是成为女王之后，建立一个全男人的后宫，把其他所有女人都赶出去自己独享……

CATTLEYA
武器屋：卡特莱娜
（武器屋 カトレア）



- 身高：175cm
- 三围：B120 W68 H99
- 喜欢的东西：家族
- 讨厌的东西：蟑螂
- 趣味：整理花坛
- 职业：武器商人
- 武器：大剑“巨人杀手”、万能长矛
- 防具：没有
- 人物设定：金子ひらく

帝都盖诺斯“武器屋卡特莱娜”店主欧文的妻子，能把一般战士连举都举不起来的大剑“巨人杀手”使得虎虎生风。这把“巨人杀手”乃是欧文亲手锻造，拥有超高破坏力，此外她还能用可随意切换的万能长矛的投掷和刺突攻击对手，



并且完全抵御艾莉的"低级灵召唤"等精神攻击。

在和丈夫欧文结婚以前，卡特莱娜和他都是远近闻名的冒险者，退隐江湖后幸福地过着婚后生活。他们的武器店因为采用盟友"伟大的炼金术师"的高品质钢铁为原料，性价比超高，生意还挺红火。然而好景不长，欧文还没过上几天新婚生活就下落不明，为了通过转播的水晶球寻找失踪的丈夫，卡特莱娜带着爱撒娇的儿子拉纳参加 Queen's Blade。

第七系列

（2007 年 6 月 29 日发行）

NYX
炎之魔手：妮柯斯

（炎の使い手 ニクス）



- 身高：165cm
- 三围：B86 W56 H83
- 喜欢的东西：秘宝フニクラ
- 讨厌的东西：过去欺骗过自己的所有人
- 趣味：料理（即使是穷人依然能烹饪可口的饭菜）
- 职业：炎之魔道士
- 武器：杖（秘宝フニクラ）
- 防具：无
- 人物设定：黑木雅弘

擅长火焰系魔法的女魔术师。当她还年幼时，只不过是巴恩斯伯爵治下的穷苦人民的女儿，常被人看不起。在一次意外中，她得到了禁忌的秘宝、魔杖弗妮卡鲁（フニクラ）的能力，从此为了得到周围人的肯定而参加 Queen's Blade，一心想要夺取女王的





位置。为了不再回到过去那种穷困潦倒的生活，也为了得到强有力的魔力供给，妮柯斯甘愿接受弗妮卡鲁的支配。

妮柯斯本来是为弱者而战的善良女孩，为了掩盖自己内心深处来自贫民阶层的软弱一面，她不得不装出一副盛气凌人的强气外表，还要学会用她完全不习惯的强硬口气说话。虽然她一直信奉正义，但却没能控制好自己的能力和冲动，让她的正义感变成了一种危险。她曾经在一次讨伐恶人的行动中伤及无辜让整个村子化为焦土，内疚和悔恨让她想要将魔杖扔掉，却始终无法做到，至今仍被魔杖所控制——名为弗妮卡鲁的这根魔杖拥有自我意识，会巧妙地时而强硬时而温柔地支配着主人，而一旦魔法失败，它就会逆攻（逆推？）反噬妮柯斯。妮柯斯不愿意失去魔力，也不想放弃成为女王的机会，所以她也只能唯魔杖的命令是从。当然，魔杖弗妮卡鲁的触手尖端还会分泌具有恢复效果的体液，能在关键时刻救她一命。



MELPHA
帝都圣女：梅露法
（帝都の聖女 メルファ）



- 身高：166cm
- 三围：B96 W67 H88
- 喜欢的东西：看到人们的笑颜
- 讨厌的东西：神圣姿势
- 趣味：唱歌
- 职业：上级祭司
- 武器：多节棍
- 防具：盾
- 人物设定：ズンダレぽん

原理主义教派的上级祭司，数千年来一直逐字逐句严密执行本教的经典教义，有一位身为狂热领袖和枢机卿的祖母。她的称号“圣女”并非简单的名头，而是知行合一获得的荣誉。梅露法对任何人都怀有慈悲之心，她甚至不会去拒绝别人的要求。所以当教会任命她去参加 Queen's Blade 时，梅露法也只是平静地接受了安排。

梅露法并不擅长战斗，但她可以将神力具现化来治愈自己的创伤，还能同时给予对手“天罚”。以现在的观点来看，原理主义教派为了显示神力而忠实执行了数千年的经典神圣姿势有些不太雅观，大概是太容易让男人们血脉亢张了，为此而害羞的梅露法从心里十分抗拒大赛向全国转播她的“神圣姿势”。其实这种让人无法不想歪的 pose 早就被其他教派的圣职者叫停了，取而代之的是通过适当修行而练成的正经姿势。但为了回应母亲和自己的信徒的期待，梅露法也就只能硬着头皮继续保持传统了。

她以教会为家，时常身穿素色紧身衣来练习姿势，但如过要和信徒见面则会身着制服。因为圣职者与沼地魔女军团的敌对关系，梅露法的神力能给敌人致命的伤害；但是在精神方面，她却十分害怕艾莉对她名声的诋毁。现在娜娜艾露寄居在梅露法家，两人相互扶持相互信赖。

第八系列

（2007 年 10 月 18 日发行）

MELONA

千变刺客：梅罗娜

（千変の刺客 メローナ）



- 身高：不定
- 三围：不定，可自由变换
- 喜欢的东西：甲壳类
- 讨厌的东西：没反应的对手
- 趣味：恶作剧
- 职业：沼地魔女的手下（谍报与暗杀）
- 武器：自由变换
- 防具：无
- 人物设定：F.S

沼地魔女的近侍，负责谍报和暗杀，她的身体能自由变换成任何形状，受命扰乱 Queen's Blade。梅罗娜有些小孩子脾气，不喜欢认真有效完成任务，却更能在作弄对手中获得乐趣，还很喜欢恶作剧，当然性格方面还算直来直去。

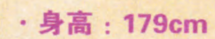
梅罗娜的身体异常柔软，同时也能在战斗中硬化变形为武器用来进攻或是防御（包括硬化她的超级巨乳），她还热衷于模仿名匠打造的盾牌，喜爱将武器转换成和对手只有些许不同的外型款式。

她是超越人类想象的可怕恶魔，通过捕食周围小动物和植物作为自己无限制身体再生和巨大化的力量源泉，最终将巨大无敌化。另一方面，她的双峰还能喷出破防的溶解性液体，具备覆盖敌方武器夺取对方攻击力的特殊能力。

CLAUDETTE

雷云之将：克劳狄特

（雷雲の将 クローデット）



- 身高：179cm
- 三围：B89 W60 H87
- 喜欢的东西：可爱的东西（尤其是义妹艾莉娜）
- 讨厌的东西：不负责任
- 趣味：シメントス（一种棋类游戏）
- 职业：将军
- 武器：雷之魔剑“迅雷”
- 防具：头盔
- 人物设定：久行宏和

巴恩斯伯爵家的长女，蕾娜和爱丽娜的姐姐，衷心服侍伯爵的将军。因为她不是正室所生，继承权只能排名第三，平时









称呼父亲为伯爵。克劳狄特的母亲出身平民，在她还小的时候就已经过世了，父亲将她作为家臣养大。和出身正室的妹妹们不同，庶出的克劳狄特沉默寡言，平时在女王直辖地的国境处屯兵，处理前线军务。因为蕾娜的出走，爱丽娜和克劳狄特相继受命追捕蕾娜，并参加Queen's Blade。

在百姓们的心中，克劳狄特有着大陆上少有的清廉公正的形象，因此受到驻地领民和士兵们的敬仰，其威名连女王都有所耳闻。不仅如此，她的指挥能力和剑术在大陆也是首屈一指，因她的雷之魔剑"迅雷"能引来闪电，因此被称作"雷云之将"（雷之魔剑从卡特莱娜处购买，两人是旧友）。尽管有时也会为自己庶出的出身而苦恼，但克劳狄特还是能明白自己在家中的地位和立场。所以当与她情同亲姐妹而且拥有第一继承权的蕾娜离家出走时，她格外愤怒。

起初克劳狄特用心辅佐蕾娜，还完全没有取代她成为统治者的野心。但很快克劳狄特发现自己不过只是受制于伯爵的命令，为了手下的百姓能过上更好的生活，为了能让自己受到万民的爱戴，也为了让敌对关系的丽斯缇承认自己傲人的能力，让蕾娜佩服自己高人一等的才能，克劳狄特觉得自己应该继承王位。

当她如愿以偿地登上宝座后，便开始实行暴政，消灭贵族大权独揽。她还废除了四年一次的Queen's Blade改为终生制。盖诺斯就此陷入了黑暗的统治中。

第九系列

（2008年2月15日发行）

YUMIR

钢铁姬：优米尔

（鋼鉄姫 ユーミル）



- 身高：120cm
- 三围：B61 W52 H66
- 喜欢的东西：冶炼炉
- 讨厌的东西：蛇
- 趣味：饰品制作
- 职业：铁匠・经营锻冶屋
- 武器：长柄战斧
- 防具：礼服、护腕
- 人物设定：みぶなつき

大陆有名的铁矿石生产地"钢铁山"的矮人族公主，萝莉脸，实际年龄70岁。矮人族以武器和工艺品制造为业，优米尔家经营祖上传下来的制铁所50年有余，但最近因为其他矿山的廉价铁大量倾销而遇到经营困难，优米尔公主背负着矮人族的骄傲，拿着自家的武器参加Queen's Blade，希望能为矮人族的武器打开新市场。

按照矮人族的规定，如果在一对一的战斗中自己的武器被敌人破坏的话，就必须听从对方的命令。优米尔的参赛为此遭到了父亲的反对，但公主还是义无反顾地出发了。优米尔非常讨厌蛇，因此极力避免与艾基多娜的战斗。她的巨斧有37公斤重，为了增强战斗力而注入了魔力，让萝莉身的优米尔可以灵巧地运用。她的礼服乍一看是普通的布，其实里面植入了钢丝，防御力极强。

优米尔的武器后来被克劳狄特破坏，甘于听从雷云之将的命令。不久克劳狄特女王发现了优米尔在谋略上的才能，于是派她担任钢铁参谋，负责强化新任女王军的武器。

『钢铁姬』在发售时特别订制了Hobby Shop在线网购的特别限定纪念版，增加2张彩页，以黑衣版优米尔为封面，目前早就抢购一空，不会再版。

第十系列

（2008年6月20日发行）

ALLEYNE

战斗教官：阿莱茵

（戦闘教官 アレイン）



- 身高：160cm
- 三围：B80 W54 H80
- 喜欢的东西：诺娃
- 趣味：教授自己的知识
- 职业：妖精的战士长
- 武器：杖
- 防具：怠惰
- 人物设定：松竜

森之妖精中最古老的战士，已经活了有上千年，对自己和他人都十分严厉，小妖精们敬畏地称其为"教官"。正如其名，她很喜欢当别人的老师，甚至会在战斗中不知不觉地指导对方。有趣的是，她平时会像预言家一样念念有词说些其他人难以理解的话，但在作为教官讲课时，却深入浅出，让学员很容易理解。

当阿莱茵收养了在森林中迷路的诺娃并让她担任森林守护者时起，她心里就已选中诺娃作为自己的接班人，希望她能够通过 Queen's Blade 得到族人的认可，阿莱茵自己则随同诺娃一起参战。她和艾基多娜是旧识，常被嘲笑为千年处女。她了解一些女王阿尔德拉魔眼的恐怖，曾对参赛者发出忠告。



ALDRA
逢魔的女王：阿尔德拉
（逢魔の女王 アルドラ）



- 身高：145cm
- 三围：B75 W53 H77
- 喜欢的东西：失踪的妹妹
- 讨厌的东西：人参
- 趣味：读妹妹的信（其实是白纸）
- 职业：女王
- 武器：大刀"恶魔之刃"、肉裂秘剑、幻惑之宝珠
- 防具：无
- 人物设定：かんたか

以压倒性的力量支配大陆的女王，连任两届 Queen's Blade 冠军。她的真正身份是世界上最大宗教的教皇和冥界之王的女儿，使用武力和密探控制民众。她头脑明晰，执政能力优秀，总的来说她的开明专制受到了普通民众的大力支持。但是当面对反对派时，阿尔德拉作为无情的独裁者的一面展露无遗。她增强了"牙之暗杀团"的兵力大肆剿灭乱党，因此也被宫廷魔术师们畏惧，不少人期待着她的身败名裂。

8 年前，阿尔德拉设法召唤出了来自冥界的恶魔戴尔摩阿，与他签订契约获得了"石化邪眼"和"肉裂秘剑"等强大力量，还拥有召唤下级恶魔的能力。作为代价，她的身体停止了成长，成为永远的萝莉。为了避免魔性的侵蚀，她封印自己的左手防止力量的过度释放。平时她保持着人类的身姿，但镜子中会显现她半人半恶魔的模样。

给予阿尔德拉力量的恶魔要求永远依附于她，不知不觉恶魔也陷入了对她的爱情中。虽然他不能给地上界带来什么影响，但他为女王疗伤，比任何人更亲密地接近她。他没有告诉阿尔德拉的是，爱上人类的恶魔无法返回冥界，只能随着爱人的死去而同赴黄泉……

阿尔德拉幼年流浪时和妹妹失散，对妹妹的感情超过了一切理性，她之所以会成为女王，也是为了能找到妹妹。随后她发动的南方战役，可能也带有寻找妹妹的用意。尽管她如此费尽心思去寻找，但却始终没有妹妹的下落。宫廷魔术师们纷纷推测王妹已死，然而谁也不敢亲自去告诉伤心和偏执的女王，只能指望她在下一届 Queen's Blade 败北。随着魔力对她的侵蚀，阿尔德拉甚至将白纸当作朝思暮想的妹妹的来信……

在阿尔德拉的妄想中，妹妹隐藏在日之本，因此企图将其攻下，在那里的巴就成为了她危险的敌人。此次大赛阿尔德拉听闻有大陆上最强的对手巴恩斯伯爵家的三位女儿的参加，便向依露玛下令将其除掉。最后克劳狄特的胜出让阿尔德拉结束了自己作为女王的身份，可随后而来的暴政，让百姓们又怀念起原先阿尔德拉女王的统治来，然而这一切都来得太晚了……

『Queen's Blade Rebellion』人物介绍

ANNEROTTE
叛乱的骑士姬：安妮洛特
（叛乱の騎士姫 アンネロッテ）
（2008 年 11 月 29 日发行）



- 身高：159cm
- 三围：B86 W57 H82
- 喜欢的东西：甜的东西
- 讨厌的东西：高的地方
- 趣味：骑马
- 职业：骑士
- 武器：剑（可变化成长矛）
- 防具：盾，铠甲
- 人物设定：えいわ

安妮洛特本是公认的大陆最强的克洛伊边境骑士团的一员，身为团长的女儿的她出于某种原因而一直当成男孩养大，被炼金军师优伊特称作"大哥"。担心战火扩大到大陆其他地方的安妮洛特，集结了同样忧国忧民的美斗士们结为姐妹，以叛乱军首领的身份向女王举起反抗的大旗。虽然她并不完美，甚至有些笨拙，但大家都因为她那高贵的骑士正义感而誓死追随。

安妮洛特能变身为黑发灼眼狂骑士并随意唤出冥界之马安普罗修斯（名字来源于公元 4 世纪的意大利主教），骑术更是了得。幼年失姐的她，会是逢魔女王的妹妹吗？

YUITTO
炼金军师：优伊特
（錬金軍師 ユイット）



- 身高：111cm
- 三围：B59 W50 H64
- 喜欢的东西：卡特莱娜的儿子拉纳
- 讨厌的东西：被当做孩子对待
- 趣味：睡午觉
- 职业：叛乱军军师
- 武器：温迪
- 防具：无
- 人物设定：小梅けいと

科尔特妖精族，与安妮洛特结拜金兰的少女之一，是过去和卡特莱娜一起冒险的盟友"伟大的炼金术师 希昂"的女儿。优伊特和安妮洛特一起长大，因为对方被当做男孩抚养，优伊特也对她以"大哥"相称，还如同对亲哥哥一般对她撒娇。年幼的优伊特拥有超凡的头脑，作为叛乱军的军师擅长以策略击退敌人，性格纯良并能顾全大局。

优伊特通过操纵自动女仆机器人温迪战斗，她的智慧和温迪的力量组成了叛乱军最强大的战斗力，被称为是"炼金的奇迹"。

VANTE
炼金钢人：温迪
（錬金鋼人　ヴァンテ）



・身高：165cm
・三围：B90 W55 H85
・人物设定：小梅けいと

以优伊特母亲希昂为原型而制作的妖精型自动女仆机器人，是优伊特的保镖兼家务助手兼撒娇对象兼重要搭档。没有个人意识的她，能量来自于螺旋卷式的东西，每一卷可以运行相当长的时间。根据优伊特在操纵器上用鲁尼文字写下的命令而行动，不过因为只要会写鲁尼文字的人都能对其下命令，一旦操纵器被敌人夺走就会变成敌人的家具(？)。

MIRIMU
超振动战乙女：米莉姆
（超振動戦乙女　ミリム）
（2009年4月18日发行）

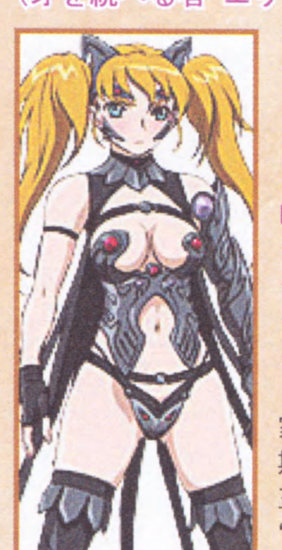


・身高：158cm
・三围：B83 W54 H82
・喜欢的东西：故乡
・讨厌的东西：高贵的地方
・趣味：制作小手工
・职业：民工
・武器：超振动剑・INFINITE THRASHER
・防具：超振动水晶、超振动盾
・人物设定：蔓木钢音

米莉姆本来是为了养家糊口从乡下来到女王之都的进城务工少女，和战斗无缘。这个连虫子都不敢踩死的弱气村姑受到高额工钱的诱惑，被钢铁参谋优米尔作为“最强 Project”的实验材料。她就此成为了一名战士，还从优米尔那里获得了电锯一样的武器“超振动剑・INFINITE THRASHER”。



ERINA
牙之统治者：爱莉娜
（牙を統べる者　エリナ）



・身高：168cm
・三围：B88 W55 H86
・喜欢的东西：蕾娜
・讨厌的东西：狗
・趣味：妄想和蕾娜有关的色色的事
・职业：牙之暗杀团首领
・武器：短枪(可变成鞭子)
・防具：暗杀团之铠甲
・人物设定：久行宏和

原本是巴恩斯伯爵家的第二继承人，巴恩斯家崩坏后成为雷云女王克劳狄特的直属亲信，“牙之暗杀者”的首领。她病态般地喜欢着相同出身的姐姐蕾娜，为人心狠手辣，除蕾娜以外毫不留情。在历代“牙之暗杀者”首领中，爱莉娜最为残暴，违抗她的后果可能比得罪女王更严重。

成为牙之统治者”后，爱莉娜改换发型为双马尾，穿上了比之前更加暴露的铠甲，对待任务时的冷酷无情比克劳狄特更甚。不过，她对蕾娜的痴恋似乎也没有过去那样执着了……

YUUMIRU
钢铁参谋：优米尔
（鋼鉄参謀　ユーミル）



・身高：120cm
・三围：B61 W52 H66
・喜欢的东西：研究炼金术炉
・讨厌的东西：不明（对蛇不再感到恐惧）
・趣味：不明
・职业：女王军参谋
・武器：对装战斧
・防具：新版矮人族礼服
・人物设定：みぶなつき

过去参加 Queen's Blade 的美斗士之一，在和雷云之将的比赛中武器被对方破坏，从而根据矮人族规定发誓服从克劳狄特的命令，也因此而渐渐展现出萝莉公主惊人的谋虑才能，不知不觉间成为了新任女王的亲信。

她在炼金术方面的知识无人能及，为女王军发明了各种各样的兵器，性格方面也比以前沉着冷静很多，好像变了一个人似的，似乎也不再害怕蛇了。



TAANYAN SAINYAN
对魔师：塔娘 & 赛娘
（対魔師　ターニャン と サイニャン）



塔娘
・身高：155cm
・三围：B84 W55 H81
・喜欢的东西：粽子头
・讨厌的东西：计算
・趣味：雕刻
・职业：对魔师
・武器：圣剑
・防具：无
・人物设定：中野友和



赛娘
・身高：155cm
・三围：B75 W58 H81
・喜欢的东西：姐姐的侧脸
・讨厌的东西：陌生人
・趣味：睡觉
・职业：对魔师
・武器：方具
・防具：无
・人物设定：中野友和

出生在大陆北部险峻的云间山脉中与世隔绝的秘境夏坊（シャイファン）的双子姐妹。由于当地严酷的气候下，大陆上的人们几乎不相信这里的存在，但夏坊的人们的确顽强地生存着，还创造出了独特的文化。

曾经的夏坊在被住民们称为“神体”的神物加护之下是一个适合居住的温暖桃源乡，如今“神物”却已下落不明。对魔师姐妹是代代守护村子的双子家族的末裔，为了取回被夺走的“神体”，双子姐妹塔娘和赛娘向外边的世

界出发。两人在出生时就被“龙鳞连”细绳通过颈环连接在一起，这“龙鳞连”能自由伸缩，不怕切割，更不会自然脱落，姐妹俩也因此有着极深的羁绊。

姐姐赛娘是圣剑的使用者，强气开朗；妹妹塔娘使用像魔法一样的神秘力量“方术”，不过因为极度胆小而在战斗中派不上用场。俩姐妹的组合技“双龙阵”威力巨大，如果参加 Queen's Blade 的话，将是夺冠的热门人选。

平时沉默寡言的妹妹除了对姐姐低声耳语外不对别人说话，所以在战场上也只有赛娘一个人讲话。

全方位的『Queen's Blade』

[Figure 系列]

『Queen's Blade』Figure 系列的发售方式和对战书一样，每一次推出初赛中对战的两个角色，所有角色的衣物均为可脱……不过因为厂商的不同，质量也有参差不齐之处。

[美斗士列传]

在动画化之前，做到跨平台的第一步无疑是广播剧化。『美斗士列传』的初衷就是开发一套带有主线剧情的 DRAMA CD，一方面再骗一次宅男们的钱，一方面也为未来可能的动画化储备声优资源和人气。

广播剧第一弹『武者巫女』于 2007 年 4 月 28 日发售，当时确定了以能登麻美子和生天目仁美两大演技派御姐互飙对手戏的强大阵容。然而有趣的是 CD 甫一发售后，却很快被附带的彩色小册子抢去风头。与武者巫女巴一同踏上旅途的前甲魔忍军首领静香在先前的『Queen's Blade』系列中并没有以单独的形式出现过，于是这本小小的 CD Booklet 就成为这个身材火爆程度不亚于巴的野性美女首次与读者见面。当时对这一新角色空前的追捧让 Hobby Japan 方面始料未及，但身为日本本土化角色的静香并未被列入系列的开发计划，作为补偿在动画版中静香得到了一个很重要的角色，让听过广播剧的 fans 们一尝了夙愿。相比之下后来的两弹『美斗士列传』因为登场的角色都取自正传，就没有再现『武者巫女』时的火爆。

后来的 TV 版基本沿用了当时 DRAMA 的声优，除了娜娜爱露（动画版：平野绫；DRAMA 版：水橋かおり）、赛特拉（动画版：立木文彦；DRAMA 版：若本规夫）、梅罗娜（动画版：钉宫理惠；DRAMA 版：鹿野优以）外全部相同。『美斗士列传』也是全系列中出刊速度最慢的系列，第二弹『古代王女之书』和第三弹『流浪战士冒险记』分别在 2008 年 2 月和 2009 年 2 月出版，每本都相隔一年，慢工出细活，越慢越高质。当然，COMIKET 也不会闲着，作为 2006 夏和 2007 夏的限定商品，『武者巫女蛇地狱』和『天使のおしかり』分别在这两年夏天和少部分爱好者见面。

『Queen's Blade』最早在书腰上宣布动画化时，正好是第 10 弹『逢魔的女王』和『战斗教官』发售之时，此前，同属于桌面型角色扮演类型的只有纸牌对战游戏『暗夜魔法使』有被改编成 TV 动画的先例。而『Queen's Blade』作为对战书而被搬上 TV 则更属创举了。TV 动画作为 09 年 4 月新番以大人气声优和超耻度画面为卖点，凭借其精良的制作压倒当月新番，12 话收手后便立即宣布第二季的制作。

[Queen's Blade 小说版]

本身拥有 HJ 文库的 Hobby Japan 在『Queen's Blade』打响了敛财冲锋号之后，自然不会放过轻小说化的良机。尽管最初在构思『Queen's Blade』时，主创团队为这个原本支离破碎的舶来品创造了一个合情合理的主线故事，但故事的精密程度就不能抱有太大期望了。正好小说弥补了这方面的缺憾，由冲田荣次撰写的小说版『Queen's Blade』于 2007 年 5 月到 2008 年 11 月间总共连载了 5 卷外加一个短篇，执笔插画的是えいわ（短篇为赤贺博隆）。

小说在原剧情框架下丰满了许多故事的细节，设定上存在一些差异，但这纯粹是为了与本篇以示不同，小说中没有逢魔的女王，相对的加入了蕾娜的生母剑圣玛利亚。小说中确立了历战佣兵、武器屋、战斗教官和雷云之将“大陆四强”，对日后各角色强弱的排序有一定参考意义。



[Queen's Blade 漫画化]

相比小说，对待『Queen's Blade』漫画化的问题，HJ 方面就显得不那么执着了，因此『Queen's Blade』的漫画版相当杂乱，大量的官方同人漫集结了多达 4 册单行本，由 HJ 方面发行，撇开这些还有三个版本的漫画目前正在连载中，分别是角川旗下『月刊 Comp ACE』上的『Queen's Blade -Hide&Seek-』，作画是南崎いく，以蕾娜和爱丽娜为主要视点。『Queen's Blade Struggle』，07 年 12 月开始在『电击黑魔王』上开始连载，作者是 AstroguyII。还有『Queen's Blade 流浪的战士』，连载于『Comic Alive』上的最新漫画，以动画版的设定为基础的衍生作品，作画是吉川かば夫。

[Queen's Blade 游戏化]

几乎与动画化的企划同期推出的，就是『Queen's Blade』即将游戏化的消息，定名为『Queen's Blade Spiral Chaos』的新作确定将在 PSP 平台上推出，2009 年 12 月 17 日正式发售，届时动画第二季也将如期而至。游戏并未像早先猜测的那样做成一款纯格斗，而是“本格冒险类 RPG”，当然放着如此多的爆衫美少女，格斗的成分也会适当加入到系统中，让玩家体会到“击毁衣衫”的快感。

[Queen's Blade 同人]

同人是个大熔炉，没有任何一部人气作品能超然于同人化，以擦边球为卖点的『Queen's Blade』自然也逃不出工口同人化的命运。鉴于『Queen's Blade』强大的人气以及漫长的产品线，从 05 年冬天的 Comiket 开始几乎大大小小的同人志即卖会上都留下了『Queen's Blade』同人志的身影，此外还有一档名为“クイーンズコロシアム”的『Queen's Blade』ONLY 同人志即卖会，这档邪恶的活动每届都会设定一个主题，如第二届的主题就是“人妻和母亲”，从 06 年开始クイーンズコロシアム已历三届，基本保持一年一聚。今年由于有动画版的播出，夏天的 C76 上又看到『Queen's Blade』的再度回勇。

如今『Queen's Blade』俨然已是横跨动画漫画游戏周边全平台制霸的系列，同类型的姐妹篇『Queen's Gate』很快从 2007 年 11 月开始发售，可萝可御的少女爱丽丝打开了禁断之门 Queen's Gate，穿越『拳皇』和『GGXX』，异世界的战士们在同一世界下共存。拜这两个系列所赐，常年半冷不热的『Lost World』在 20 年后获得新生，宅男们又多了一项闲暇消遣的娱乐品。

尾声

不得不说『Hobby Japan』是女王世界前无古人的先驱，在这个卖肉横行的世界里，能够以惊人的力量力压群雄的也只有 Hobby 社的『Queen's Blade』了。当然，Hobby 社为『Queen's Blade』系列投入的财富，相信它的后继者并不一定有实力模仿，但是美少女加对人对战这种并不算太有新意的模式，却给一直低调自娱自乐的卡片游戏、TRPG 带去了思考和借鉴的余地。▲





用文字渲染艺术！
Galgame 开发引擎实战进阶篇

文 /Salance

6月号的杂志刊登了《你也可以来做游戏！ Galgame 开发引擎兵器谱》之后，编辑部收到了很多读者的反馈。读者们除了纷纷表示立志成为中国的 Type-Moon 和 07th Expansion 之外，也有不少意见反映 Galgame 开发引擎虽然很好很强大，但仍嫌难以上手。故此本期就对上回的话题进行延伸，从零开始，力求深入浅出地讲解一下如何利用开发引擎实现 Galgame 编程。

现在中国主流的 Galgame 开发引擎基本就是恋爱游戏制作大师 2、Nscripter、吉里吉里 2/KAG3 这御三家。鉴于恋爱游戏制作大师 2 有一本详尽的中文帮助手册，再加上网上的相关使用教程和研究也不少，在此就不予涉及了。接下来，让我们以吉里吉里 2/KAG3 为主，看看如何堆砌代码，从零做出一款属于自己的 Galgame 吧。



■素材示例

游戏元素的准备

制作游戏的过程，其实就好像拼装模型一样，是一个把各个元素有机地结合起来的过程，开发引擎就相当于把“零件”拼合起来的粘合剂。在具体制作游戏之前，首先让我们来分析一下制作游戏需要事先准备哪些“零件”吧。

概括地说，任何游戏所需要的元素大概都可以分为图像、文字、声音三大类，这三大类元素又可以具体细分。Galgame 作为比较单纯的一种游戏类型，所需要的“零件”比 ACT、FPS 等很多主流游戏类型都要少。更何况 Galgame 中也分三六九等，有运用了 3D 效果和射击关卡的《BALDR FORCE》系列，也有个性游戏制作人饭野贤治所制作的没有图像的《REAL SOUND》那种异类。



■BALDR FORCE



■real sound

鉴于我们只想做一个普通的 Galgame，不想去搞什么行为艺术，基本上只需要准备以下几种元素就足够做出一个通常概念上的 Galgame 了：

1. 人物立姿

人物立姿，俗称立绘，是在 Galgame 中大概 80% 的时间里我们都能看到的东西。早期的游戏中只有女主角才有人物立姿，现在男性配角们也开始有人物立姿了。由于需要作出表情的变化，每个角色至少要准备出喜怒哀乐等几档。而重要的角色更有可能出现姿势和服装的变化，姿势数 X 服装数 X 表情数就成了一个可怕的数字，在开始绘制之前最好先列个表格控制一下人物立姿的数目。当然，也有《白诘草话》那种完全不采用人物立姿的游戏。不过一般来说采用人物立姿是一种性价比比较高的表现手法。关于人物立姿，最低限度每个登场的重要角色至少要准备一张。



■素材示例

2. 背景图像

背景图像其实是指游戏中采用的所有 800X600（游戏窗体大小）的不透明图案。除了一般的场景背景之外，剧情 CG 等也算在其中（超过游戏窗体大小的拉伸用 CG 除外）。要做背景图像有很多方法，可以用 3D 软件进行建模，可以用水彩水粉手绘，也可以用照片素材 PS 后使用。剧情 CG 的话就没什么偷懒的办法了，老老实实去画吧。关于背景图像有一个小建议，最好事先准备出一张全白一张全黑的两张图像备用。虽然各个引擎都有“全白”“全黑”的渲染功能，但是有的时候利用实际的图像进行演出会更加省力一些。

3. 文字剧本

文字剧本其实没什么好说的，就是在游戏中显示出来的文字。把剧本当作小说去写还是当作台本去写都可以，另外也可以参考流行的网络小说元素。这个环节略过。

4. 音乐音效

音乐音效其实在 Galgame 中占据了很重要的位置，但却往往是新手制作游戏的时候最薄弱的一个环节。音效的话除了平时注意收集，也可以去购买一些音效素材 CD，还可以自行录音。音乐的话，如果不能自行编曲，就只有去收罗一些 MIDI 和 OGG 素材选择使用了。日本的网站上一般会放出很多免费素材，仔细寻找的话也能有所收获。在选用的时候记得注意一下文件格式就是了，有必要的时候使用格式转换器进行转换。



■音乐素材 CD

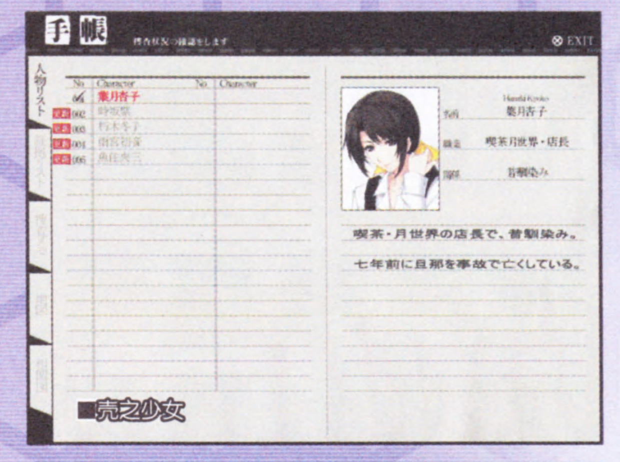
5. 其他准备

在准备素材的同时也需要简单构思一下游戏的结构和形式。一般的 Galgame 都是通过选择支和各种条件分歧进行游戏剧本的跳转，来实现身临其境的代入感。所以在这时候最好先画出一张游戏剧本的流程图，将跳转的位置和所需要的程序变量都列出来。如果不知道应该怎么写流程图，可以去参考一些日本商业游戏的攻略，最好是官方攻略本，一定能清晰地理解流程图的概念。

作为最初试手的游戏，以 Nitro+ 的选择支分歧数目为标准进行设置为好。设置过多分歧的话会大幅度拖慢制作进程，而其中的 bug 也



□壳之少女



■壳之少女



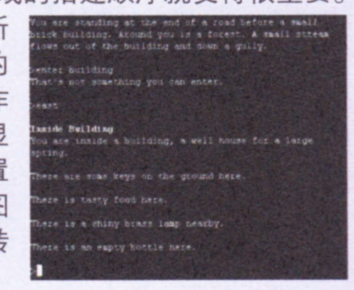
■壳之少女

会呈几何级数增加，会给新手熟悉引擎带来极大障碍。当熟悉了引擎的功能之后，像《壳之少女》那种加入了地图点选模式和日程表判定的更加复杂的游戏形式也就不在话下了。

如何组织元素

虽然相关素材都已经准备完备了，但是也不能一股脑地全都塞到引擎里面去。把游戏制作看成搭积木比较合适，要先搭一层，再搭第二层。这时候，游戏的搭建顺序就变得很重要。

一般来说，新手抱着熟悉引擎的目的进行游戏制作的时候，按照 1. 显示文字 ->2. 设置音声 ->3. 配上图像 ->4. 制作跳转的顺序比较合理。虽然一般的概念



■ Colossal Cave

上，画面和音声才是最直接给予玩家刺激的来源，但是从重要性上看，音声和图像其实并不是最重要的基础。能够显示文字才是重中之重。最低限度的电子小说游戏，其实根本不需要任何图像和音声，只需要显示出文字，让读者跟着文字的意境展开遐想就是，比如电脑游戏的始祖《Colossal Cave（洞穴深处的探险）》。

在显示了文字之后，可以适当地配上音声。让玩家在全神贯注地阅读的时候，突然被喇叭中传出来的尖锐叫声吓到，造成更全方位的感官刺激。《寒蝉鸣泣之时》中的音效就被运用到了极致，那些被“豹变”吓到的人，决不会意识到自己其实是被突然响起的音效吓到了。

有了文字，有了声音，该轮到显示图像了。只要图像达到一定水准，即使没有一个令人可以操作的游戏系统，也已经初步满足了成为大作的条件——至少龙骑士 07 就是这么干的。

最后，在演出丰富的故事中加入选择支进行跳转，让世界观进一步扩大，生成多种多样的可能性。这样就初步达成了一个通常意义上的 Galgame。

以上的素材搭建顺序，其实是一个重要性

漫长的过程。要顺利完成一个 Galgame，还是让我们打好基础，从显示文字的部分看起吧。下面，就让我们从零开始学习一下如何在吉里吉里 2/KAG3 中显示文字。

文字的显示

吉里吉里 2/KAG3 的素材管理比较简明，在开发用文件夹之下有着分别名叫 scenario、bgm、fgimage 等等的多个子文件夹，其中 scenario 就是剧本脚本专用的文件夹。打开文件夹可以看到里面有一名叫 first.ks 的文件，这就是吉里吉里 2/KAG3 在运行的时候必定最先读取的脚本文件。ks 是吉里吉里 2/KAG3 特有的文件格式，该文件用 windows 自带的记事本即可打开并进行编辑，当然也可以使用其它任何一款文档编辑软件。



■ krkr 开发文件夹

要在吉里吉里 2/KAG3 的窗体中显示文字，并不需要什么特别的操作。只要一行行地将剧本输入到 first.ks 之中即可原样显示。不过在实际操作的时候，最好还是事先将剧本写好，然后复制粘贴到 first.ks 当中为好。虽然在 first.ks 中直接书写也没有什么不良影响，但是涉及到游戏制作的流程管理，还是将剧本写作和脚本编程这两个环节清楚地分开比较好。现在，就请诸位读者随便写上两句话，然后运行一下吉里吉里 2/KAG3 试试看吧。

现在我们看到，刚才写上的文字已经显示在了吉里吉里 2/KAG3 的游戏窗体之中。但是无论怎么用回车分行，都不能反映在实际显示的文字之中，文字总是一下子从头显示到尾。要让文字显示的时候能够分行、分段、以及改变文字的颜色和大小，让文字看起来更丰富，就要利用到一些简单的标签和命令行了。

标签，英文记作 TAG，在吉里吉里 2/KAG3 中作为实现各种演出的命令得到了广泛的应用。吉里吉里 2/KAG3 中的标签，是被 [] 所包围起来的小写半角英数字符串的总称。在书写的时候要注意，[字符之后紧接着就要书写 TAG 的名字，中间不要加入空格或其他字符。

■文字显示 1

■文字显示 2

吉里吉里 2/KAG3 中最常用的标签分为两类，一种是不涉及属性的标签，一种是涉及属性的标签。不涉及属性的标签单纯地由 [] 和标签名组成，例如 [er]（清除当前文字层的所有文字和相关属性）。这种标签就是单纯表示某个功能，在剧本中写入这种标签后，程序就会自动实现这个功能。

而涉及属性的标签则需要在标签名后面加入一个带 = 的短句，注明属性名称和属性值。例如 [trans time=0]（渐变，时间 =0），trans 是标签名，time 是属性名称，0 是属性值。属性值不一定是数字，也可能是一个单词或者一段文字。要特别注意的是，虽然在一般情况下属性值不需要用"" 括起来，但是如果属性值中出现空格，就必须用"" 将整个属性值词组括起来，例如 [font face="ＭＳ Ｐゴシック"]（定义字体，字体 = ＭＳ Ｐゴシック）。

这是因为吉里吉里 2/KAG3 允许同一个标签中省略重复的标签名。例如 [font size=20 color=0xFF0000]（定义字体，字体大小 =20，字体颜色 = 红），在 size=20 的空格之后，吉里吉里 2/KAG3 会默认 20 这个属性值单词已经结束了，并将之后的 color 判定为另一个属性名称。如果属性值中存在空格又没有使用"" 强制地将该词组括为一体，吉里吉里 2/KAG3 就会判断错误继而产生 bug。在制作游戏时，大量的复制粘贴必不可少，在此过程中很容易造成多一个字符少一个字符的悲剧。如果发生了不明原因的错误，记得先查查标签是否不合格式吧。

命令行，是与标签功能相同的另一种书写吉里吉里 2/KAG3 命令，实现功能和演出的格式。简单地说，命令行是省略掉 []，以 @ 开头，

以回车结尾的一种命令书写方式。例如上面的[er]，就可以直接改写为@er，功能是完全一样的。命令行比较适合书写大段的连续命令，但是由于以回车作为结尾，有时候也容易产生一些程序上的歧义，使某段命令过早地结束，又或者两个命令被混成一个。在实际使用的时候，最好根据自己的需求，与标签结合使用。

接下来，就让我们逐一地看看最常用的与文字显示相关的吉里吉里 2/KAG3 命令吧。为了阅读方便，所有的命令都采用了标签格式进行书写，在实际使用时可以根据需要转换为命令行格式。

实战！文字相关代码

[l] 表示改行记号并等待

所谓的改行记号，其实就是一般的 Galgame 中一句话显示结束之后闪动的光标。光标会出现在句子的结尾处不停闪动，直到玩家按下回车或鼠标左键为止。[l] 的主要功能是让一句话显示完毕之后，文字显示暂时中断。

特别要注意的是，只输入 [l] 的话，文章本身并不会改行。在按下回车或鼠标左键后，之后的文章依然会紧接着前文出现。


■等待按键光标

[r] 强制改行

在 [r] 之后的文字会被强行显示于下一行，从下一行的顶头位置开始显示。此功能主要与上面的 [l] 结合使用，在一句话的末尾连续输入 [l][r]，即可令文字显示暂时中断，而按下回车或鼠标左键后，之后的文章由下一行的顶头位置继续显示。

[r] 也可以单独使用，用来对一段话进行分段，让几个句子连续、自动地显示于多行之上。另外，每输入一次 [r]，只能改下一行。想要让行与行之间空开的话，则需要连续输入多个 [r] 来实现。

[p] 表示改页记号并等待

在文字框集中于画面下部的经典 Galgame 中，一般不会看到改页记号。改页记号一般出现在那种文字满屏显示且显示于画面之上的游戏中，例如《Fate/stay night》，用来标记一页文字的结束。[p] 的功能基本与 [l] 一样，可以令一段文字显示完毕之后，文字显示暂时中断。

与 [l] 同样，只是输入 [p] 的话，文章并不会自行翻页或改行。在按下回车或鼠标左键后，之后的文章依然会紧接着前文出现。

[er] 清除现在所操作的文字层文字和属性

[er] 一般用于一段文字的最开始，作用是把之前屏幕上所显示的文字全部擦掉，并把之前所定义的文字字体、字号、颜色等属性信息全部恢复为默认值。此功能一般与 [l] 和 [p] 结合使用，在按下回车或鼠标左键后，擦掉屏幕上现存的文字并显示新的文字内容。若应用于文字框在下方的经典 Galgame，就是一句对话显示完毕之后再显示下一句的对话效果；若应用于文字在画面之上的电子小说，就是一页文字显示完毕之后翻页的效果。

另外，[er] 也可以直接使用，令屏幕上的文字消失。例如与下面介绍的 [wait] 功能结合，就可以作出让某一段话在画面上停留一段时间后自行消失的效果。

[indent] 文字对齐

这个所谓文字对齐的功能的官方解释是“让指定范围内的文本的每一行的第一个字都对齐于指定位置”。具体地说，输入 [indent] 之后程序就将这个标签之后的文字所处的位置

■段落对



为文本对齐的标尺，接下来换行的时候第一个字都由这个标尺的位置开始显示。

此效果一般被用于文字显示时的简单排版。另外需要注意的是，在输入 [indent] 之后这个效果会一直保持，直到 [endindent] 这个标签出现为止。使用这个功能的时候一定要记得有始有终，否则会严重影响到之后的文字显示。

[delay speed=XX] 文字显示速度

文字显示速度是调整文字显示快慢的标签，在 XX 处可以代入任意数字进行调整。XX=0（或者输入 nowait）的时候，文字显示速度最快，为瞬间显示。代入的数值越大，文字显示的速度越慢。特别要说明的是，这里的数字 1000 等于 1 秒钟，请根据需要自行换算。

[wait time=XX] 等待

顾名思义，等待的意思就是“慢慢来”。遇到这个标签的时候，程序将等待相应时间之后才继续进行。等待可以发生在任何地方，无论是文字正在显示的途中，还是某一演出即将发生之前，都可以让时间暂时停止。同样地，这里的数字 1000 等于 1 秒钟。要是等待的时间过长会容易让玩家感觉烦躁，如果设置了比较长的等待时间，一定要先自己测试一下效果啊。

[locate x=XX y=XX] 文字表示位置

文字表示位置标签可以强制指定接下来的文字出现的位置，分别代入 x 轴坐标和 y 轴坐标后，文字就会出现在那里。一般来说吉里吉里 2/KAG3 的游戏窗体大小默认都是 640X480，而大家在使用的时候改为 800X600 的居多，所以这里的坐标就要记得取(0~640,0~480)或者(0~800,0~600)范围之内的值。虽然理论上说这里的数字可以任意输入，但是如果坐标超出了屏幕之外，就无法正常显示文字了。该标签所指定的坐标会被 [er] 清除，如果想要连续使用，最简单的方法就是每次重新输入一遍。



■指定坐标

[position vertical=true] 竖排文字

输入这个标签后，文字会变为竖排版，按照从右向左，从上向下的顺序显示。《壳之少女》中就采用了这种功能，在描写第三人称视点的时候将文字转为竖排版显示，以区别普通状态的对话和剧本。如果想要制作出古风的话，采用竖排版是个好主意，不过现在的中国人一般都已经不习惯阅读竖排的文字了。要转回横向显示文字，可以输入 [position vertical=false] 来抵消这一标签。


■竖排版 1


■竖排版 2

[style align=center/left/right] 文字置中 / 左顶格 / 右顶格

关于 style 标签的功能，熟悉 WORD 的人会比较容易理解。该标签的作用就是让之后的文字固定显示于画面中央，或者左顶格或者右顶格。此功能最常见被运用于 title 画面的“开始游戏”“读取存档”等按钮的位置，让这些按钮整齐地显示于画面正中。在竖排文字的模式下，该标签也可以发挥作用，只是 align 的属性值变成了 center/top/bottom，分别对应中央 / 置顶 / 置底三种位置。此功能标签一旦被指定，就不会被 [er] 所清除掉。要取消这一标签的功能时，必须输入 [resetstyle] 进行手动取消。



■位置居中 1



■位置居中 2

[font face="XX"] 指定字体

在 face 处输入字体的名称，即可以让之后显示的文字都以该字体显示。由于吉里吉里 2/KAG3 支持 unicode 字符编码，所以任何语种的文字都有相应的字体可供显示。一般来说我们最经常遇到的就是日文字体、英文字体、简体中文、繁体中文这四种，有需要的时候我们也可以让吉里吉里 2/KAG3 显示出韩文或阿拉伯文等。

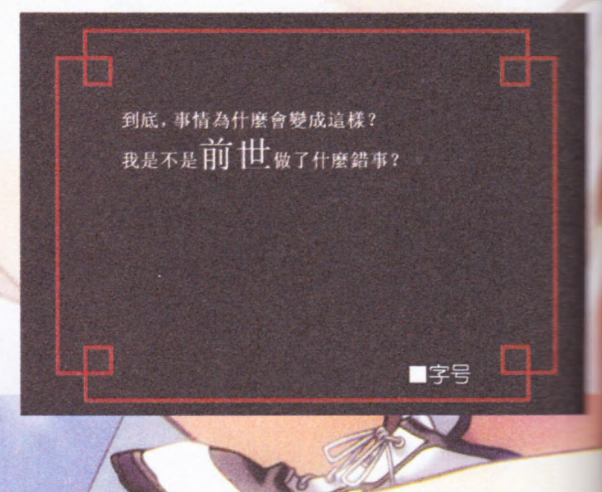
要注意的是，如果没有事先自行导入字体，虽然可以在这里随意指定字体，但是只有 windows 的系统字体可以正常对应显示。如果开发者指定的字体在用户的电脑里不具备，字体指定会被自动忽略，文字会以 windows 系统字体显示。另外，某些网友自制的字体中文字不全，缺少一些生僻字。如果使用了这些生僻字，在屏幕上也会被转为 windows 系统字体显示。

其实，过多地转换字体和使用生僻的字体，会影响玩家的观感。基本上一般的游戏都是选用一种与游戏风格最为一致的字体从头用到尾，在中途反复更换字体的情况十分少见，这足可以证明滥用字体并不是个好主意。


■字体

[font size=XX] 指定字号

此标签的功能是在 size 处输入数字，让字号发生改变。基本上来说，这个数字可以任意指定，完全没有任何限制。至于字号与实际字体大小的关系，可以参考 WORD 等文档处理软件进行预览。吉里吉里 2/KAG3 默认的字号是 24，制作一般概念的文字匣在画面下方的 Galgame 的话，不改动字号也可以了。一般的 Galgame 的字号都是在 23~25 之间，若是文字在画面上方，全屏显示文字的电子小说，考虑到阅读的便利可以将字号提升到 28。总之，字号不能太大也不能太小，玩家的视神经是很敏锐的。为了塑造气氛，可以少量地使用低于 15 的小号字体，但如果整个游戏的字号都偏小，玩家是会抗议的。



■字号



[font color=0x123456]
指定字体颜色

在 Galgame 中，指定字体颜色是一个比较常用的标签，除了龙骑士 07 爱用的红字外，更有 Galgame 将每个角色的台词都用不同的颜色区分开来。color 属性的属性值是一个 8 位的代码，以 0x 开头，加上十六进制的 6 位数，就构成了一个颜色的代码。指定颜色的时候要注意书写颜色代码的格式正确，不要忘记最开始的 0x。而十六进制中的英文字符无论写为大写还是小写都没有关系，但是必须为半角字符。

要查找某一颜色的代码可以参考 HTML 颜色代码表，这里列出几个常用的颜色代码以供诸位进行对比：白色 =0xFFFFFF，黑色 =0x000000，灰色 =0x7F7F7F，红色 =0xFF0000，黄色 =0xFFFF00，蓝色 =0x0000FF，绿色 =0x00FF00。



■字体颜色



■字色和字体

[ruby text="XX"]
注释文字

注释文字是一种日语特有的格式，最原始的作用是给汉字注音，后来发展成为对某一单词的释义或近义指代。虽然中文中除了汉语拼音注音外，没有这种书写格式，但是随着 Galgame 和漫画的传播，这种书写格式也逐渐为国人所接受。

注释文字标签要放在需要注释的正文之前，然后将需要注释的内容填在 "" 之内。一般来说，如果要对某一个词语中的汉字进行逐个注音的话，就分别在该词语的每一个字前面插入这个标签，而要对某一个词语整体进行解释和注释的时候，只在该词语的前面插入一次该标签即可。例如：

[ruby text="er"] 二 [ruby text="ci"] 次 [ruby text="yuan"] 元 [ruby text="kuang"] 狂 [ruby text="re"] 热

[ruby text="JEDI"] 二次元狂热的 BOSS

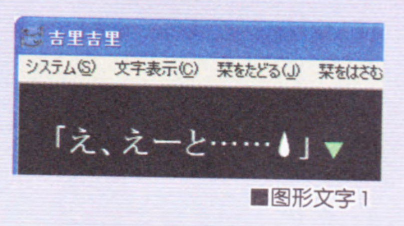
由于文字的大小各异，有的时候注释文字并不能正确地显示在被注释文字顶上的正中位置。这时候比较常用的解决方式就是输入空格进行手动对齐。由于注释文字并不会被反映在文字履历之中，所以可以随意输入空格而不必考虑是否会带来排版的问题。



■注释文字

[graph storage="XX.png" char=false]
显示图像文字

根据游戏情节的发展，有时候需要在正文中插入一些符号或图案，这时候就需要用到这个能够将图像文件辨认为文字，并且显示于正文之内的标签了。首先，制作一张 png 格式的图片并将其置入吉里吉里 2/KAG3 的开发文件夹中。然后在需要插入该图片的地方写标签，并将该图片的文件名输入到 storage 的属性值处，该图片即可正常显示在正文之间。这个功能一般用于要在正文中显示某个标志、某个特殊标点符号，或某个字体中不存在的原创符号（例如《变形金刚》中的塞星文字）时。需要注意的是，图片的大小一定不要与字体的大小差别过大，否则会造成正文行列的错位，影响正文整齐。特别要解说一下 char 属性，该属性如设为 char=true，插入的图片将会被与正文的文字一同处理，会受到之前所设置的字体颜色和大小等相关标签和命令的影响。善用此特性的话，可以做出让同一个标志改变不同颜色等特殊效果。



■图形文字 1

■图形文字 2

[resetfont]
清除字体属性

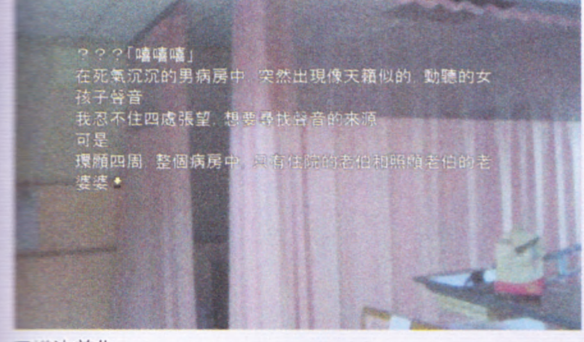
该功能可以清除一切有关字体属性的设定，将包括字体、字号、颜色等所有相关设定都还原为默认值。这个标签用来结合以上的功能使用，在需要特殊字体演出的段落结束之后，记得用这个标签将字体属性全部清零，恢复为通常的格式显示。



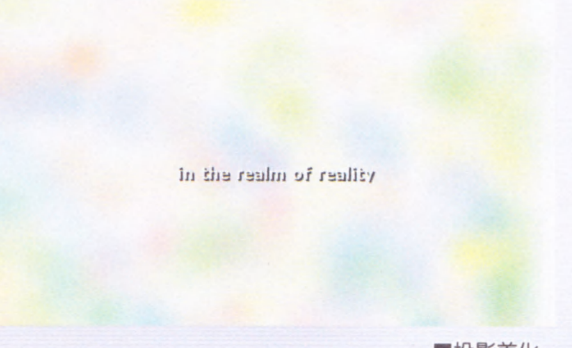
[font edge=true edgecolor=0x123456]
文字描边

edge 是管理字体美化的标签，作用是用指定颜色在文字外围描边。edgecolor 是决定描边颜色的属性值，可以自由指定。但是要注意不要选择与字体颜色一致的颜色进行描边，如选择了与字体颜色一致的颜色进行描边，实际显示出来的效果就是字体莫名地粗了一圈，非常影响观感。

一般来说，比较常见的描边颜色组合是白色字体黑色描边。描边可以让你的游戏文字变得更加清晰易读，配上相对花哨的背景和文字匣也不用担心看不清楚。另外，白色字体红色描边的组合也很常见，但是红色和绿色配合起来的效果就比较糟糕，建议不要挑战。如果设定 edge=false，描边效果就会被关掉，描边效果可以结合具体需要自由选用。



■描边美化



■投影美化

[font shadow=true shadowcolor=0x123456] 文字投影

shadow 是另一种管理字体美化的标签，作用是用指定颜色在文字下方投射阴影。shadowcolor 是决定阴影颜色的属性值，可以自由指定。由于具体投射出来的阴影是半透明的效果，即使选择了与字体颜色一致的颜色进行阴影的投射，在画面上也能够区分出文字和阴影不同。不过由于黑色属于过于浓重的颜色，如果选择了黑色字体 + 黑色阴影，实际的画面效果会好像文字产生了重影，比较影响阅读的顺畅。

一般来说，比较常见的阴影颜色组合是白色字体黑色阴影，或白色字体灰色阴影。阴影可以让你的游戏文字显得更富立体感，直接与背景和文字匣分开层次。不过由于阴影只被投射在 45 度角的斜下方，没有阴影映衬的部分的文字仍然会容易与近似颜色的背景混同。同样地，如果设定 shadow=false，投影效果就会被关掉，投影效果可以结合具体需要自由选用。

虽然 edge 和 shadow 都是关于美化字体的功能标签，但是两者不可并存。在实际使用的时候只有分开使用，或者选定一种美化方式从头用到尾。个人认为在具体选用的时候应该结合自己的游戏风格选择，不应该把画面弄得过于花哨。过于繁琐的效果只会带来过犹不及的结果。

到这里，吉里吉里 2/KAG3 中与显示文字相关的最重要的一些标签和功能差不多就介绍完了，相信读到这里的诸位读者已经基本掌握了如何在吉里吉里 2/KAG3 中显示文字。虽然关于显示文字，有很多装饰性的功能可供调用，但是最重要的其实并不是装饰的美观，而是剧本本身的分量。要做出一个能够广为流传的游戏，最重要的还是先得写出一篇优秀的剧本。在成为著名游戏制作人之前，诸位就先挑战一下著名小说家这个头衔吧！▲


Pause
就算全世界都消失了，
我也想要你留下。

Pause・残想诗

The Incomplete Ideology Poem

ART BOOK 《Pause・残想诗》
The Incomplete Ideology Poem

- 性质：全年龄原创本
- 价格：待定
- 发售：待定
- 赠品：全彩工口小册子（= =）
- 特典：沫 or 黛也随机纸模（量少）
- 页数：全彩 30P ↑ ↓
- 官方站：http://pausepoem.blog47.fc2.com/

STAFF

- 执笔：Dhiea
- 脚本：Mo
- 监制排版：D uckmon
- CP：沫 & 黛也

【人物介绍 CHARACTER】

沫

没落贵族的孩子，黛也的哥哥．略带沉默，以冰冷的眼光注视着周围的一切．他那不与人说的内心驱使之中伸出的手，是为了抓住什么？

黛也

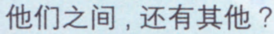
没落贵族家的小孩，沫的妹妹。朴素的修女服下端庄的举止，温柔的笑容与宁静，缓缓旋转的舞步，温暖的容颜下倾听了所有，那么，谁来倾听她的？

维尔

贵族家的孩子．不懂世间冷暖，不识人间疾苦．二世主不过如此．在前面的，是深渊，抑或是能让他回头的路标。

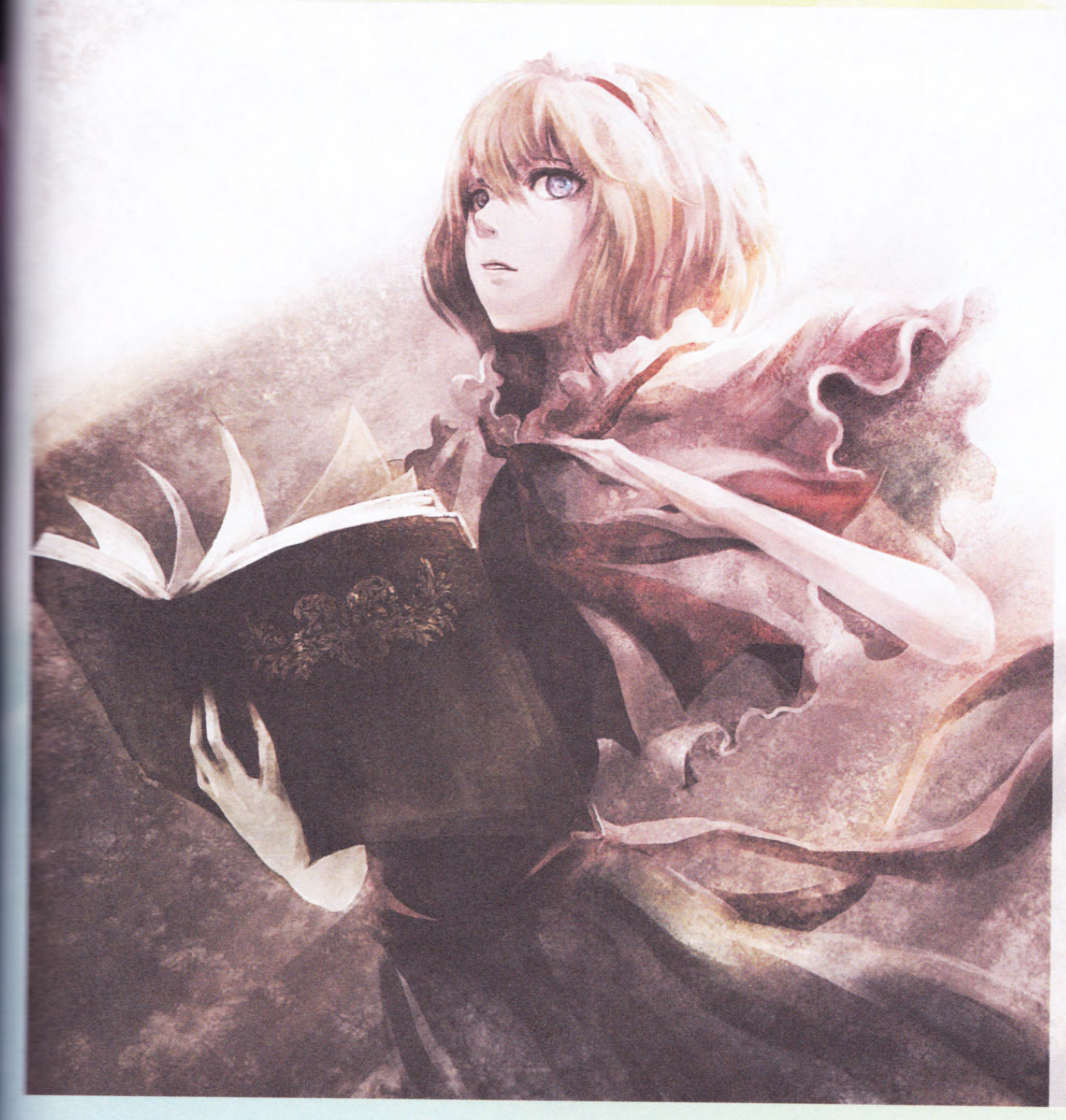
【STORY】

记忆里的八年前，不算遥远也不算近的距离．一场莫名其妙的遭遇将哥哥和妹妹分开了，虽然身在同一个城镇里，却有着微妙的关系．在贵族家里的哥哥，和在修道院里的妹妹，兄妹的关系能继续延续童年时的亲密吗？或者，在他们之间，还有其他？









ART BOOK

黑暗哥特风东方同人本《SHADOW》

■发售：2009 年夏发售 ■作者：铁乌鸦
■属性：全年龄 ■关键词：厚涂，黑暗，哥特
■规格：全彩 /24P/A4+2 张全彩 A3 海报 + 彩色书签 5 张 ■内容：东方，少量 Vocaloid，全彩插图 + 彩色漫画 ■售价：单本 30RMB，海报 10RMB 一张，书签 5RMB 一套（以上不含网贩邮费）
■展会：成都 Comiday4(已结束)，上海“八月夏未央”音乐同人会，南京纯洁同人会
淘宝贩售 8 月底开通，现预定可
■个人博客：http://hi.baidu.com/crowdesu
■同人预定公式站：http://crowdesu.galnote.com

作为今年年初才正式步入同人圈 ... 不折不扣的无人气新人一只，本来是抱着“为了爱砸钱也好”的心理准备出的个人本，没想到在 CD4 上竟取得了大卖。在下实在非常感动，今后一定会不断进步，创作出更好的作品的。

不过同时也因为预估的失误，本子的首印量只有 400 本（不敢印太多啊），这样的话剩下的 113 本在上海场之后不知道还会不会有剩 OTL，所以乌鸦只有加印一途，但是又不能加印太多，于是这样成本又要提高了(吐血)。

总之，在此要感谢所有支持我、帮我宣传的朋友们，也欢迎各位来品鉴我的作品，虽然还不够成熟的说～但是我一定会努力不断进化的！

最后的感慨：出个人本实在是太劳累了，从绘制、排版、送印到贩售一条龙下来，不是铁人还真是扛不住。我想这次结束以后我需要休息半年 …… 下半年就打打散工烧烧汽油好了 OTL



MUSIC 红月 少女与恶魔 ~Single

■出品：SION
■发售：上海 CC4
■价格：30
■配置：音乐 CD 大幅海报
官网：sion.mypop.cn

STAFF

C 世界
■歌手：小安 冰河之海　■作词：山崎晴矢
■作曲：依彻凌　■编曲：猪熊忍 waku

J 世界
■歌手：瑶山百灵　■作词：花風ミオ
■作曲：依彻凌　■编曲：猪熊忍 waku

CV：露樱时节 山新 绯川陵彦
■发行：SION 同人社　■主催：山崎晴矢
■脚本：山崎晴矢　■策划：山崎晴矢
■监督：小穆　■绘制：KY
■后期：有琴 鬼照 瑶山百灵
■排版：COIN158

THANKS：
雾月凛　清水彰　lenayui
窟庐塔　宇文子牙　影姬空雪
冰河之海

故事介绍

歌曲讲述的是『渴望被拯救的少女』和『寻求继承的恶魔』之间发生的故事。
以『宝石』作为契约，
以『生命』作为交换，
在笼罩着整个伦敦的『红月』之下，
『银时计』会向我们倾诉怎样的诗篇呢?

有关作品

【红月】这个作品是 SION 同人社一直在筹划的一个大型作品，以幻想风格作为主要的表现方式，其中包含了 CG、漫画、歌曲等等诸多元素，但由于一些原因，制作的进度非常的缓慢，但我们并没有放弃这一系列的制作，这一次的单曲是一个简短的总结，在不久的将来相信大家会看到一个全新的【红月】。

All We Need Is Love

成都 Comiday4 现场直击！

文 / 多摩

真·深夜党的悲剧

8 月 8 日凌晨官方 BBS 上的 CD4 专区中惊现神贴，1：02a.m 场外状况报告，并开始以一小时一帖的频率更新，深夜居然已有多人到场——果然都是强者。早上深夜党们如愿以偿地成为了最先进场的人，只是悲剧的是，抢到第一个展板涂鸦的却不是勤恳踏实的深夜党。12 点半左右，一群在城市英雄战斗完毕的“格斗家”神不知鬼不觉地来到了会场，在展板上留下涂鸦后扬长而去，只留下不久以后兴高采烈到场却顿时泪流满面的真·深夜党……



来到最后的伪深夜党

大 LOOP 接三个小 LOOP

如果说深夜党的出现是 CD4 的一个奇观的话，那么 CD4 的另一个奇观就是从早上 7 点半就开始“接龙”的人流，虽然场地扩大到了 2000 平方米，但是主办方对这次如此壮大的人流却是始料未及——到 9 点半开场之前已经是绕馆一周——外加门前拐了三个弯儿，被某在场人员戏称为一个大 LOOP 接了三个小 LOOP。

强力社团！强力板娘？

CD4 这次有这么多的大腕社团和首发本着实是一件令人感动的事情，但是社团能有养眼的妹子（爷们儿？）做板娘便是点睛之笔了。这次某社团在会场展厅门口公然晒妹，展板一张，展架一个，板娘一只，三者合体组成了战



绿坝 VS 绿坝

力强大的社团宣传板。（盖塔？）在展示了与社团主题相符的 MIKU 妹子的同时，又直接将 3D 物 2D 化当场晒瞎无数意志坚定的革命战士（无误），实在是高招！

是车都可以痛

如果说你来了 CD4 却没有看到“金闪闪”的痛车，那你的人参就是个悲剧！强者告诉你马自达 323 和夏利这样的非极品装备一样可以做成完美的痛车。但是，你要知道，这还不是下限，因为就在大 LOOP 的旁边还停着三辆自行车——其中一辆还是小轮的——没错，痛车！

贾君鹏回家吃寂寞

9 日的 LIVE 可以说是燃点满满，上午有 VIVATEAM 的技术宅前来助阵，下午有绘墨文坊的乐师们集体演奏，纪念 LIVE 部分团子的上升气流和 SKILL 的全场齐吼实在让人心潮澎湃。在观众们的热烈支持下，唱流星群时某绿对着话筒吼了一句极富情趣的话，在场人员纷纷表示疑点颇多，急忙回家核实视频，终于发现那句话原来就是著名的“贾君鹏你妈喊你回家吃饭”……



绿坝



痛车



Black Rock Shooter

结束语

如果说 CD1 是一个零，CD2 是一场游戏，CD3 是一道坎，那么 CD4 就真的是去向美妙世界的起点，即便是乌托邦一般的美梦，大家都还是相信着并坚持着。明天是否美好，这都不重要，我只盼望着，CD5，还能和大家一起吃寂寞。



痛自行车



天下的霸主

Alice Soft 的二十年王者历程

文 / 郁原○奈、玖[illegible]

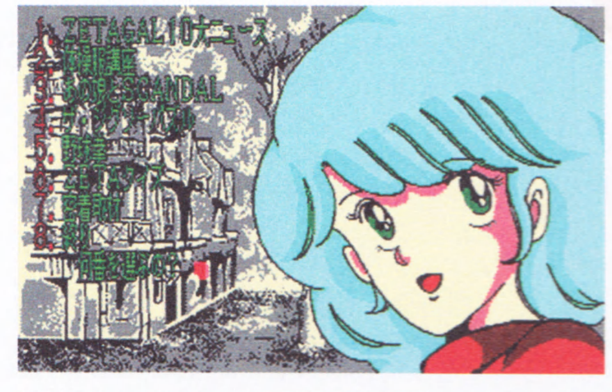


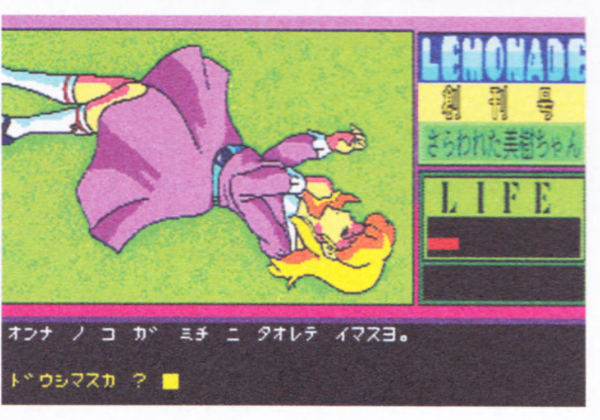
80年代，这是一个PC在日本开始风风火火地普及的时代，尤其是在1981年到1983年的这段时间里，不仅8位机本身风光无限，PC上的各种软件也是大卖特卖。当时正值日本泡沫经济的鼎盛时期，不管做什么软件都有不俗的销量。在这样的时代中，一位已步入不惑之年的男人决定投身制作PC软件的世界，似乎也不足为奇；但这并不是看着眼红而头脑发热的跟风。白木善喜，在他还是**“関西ペイント”**公司的社员的时候，曾为孩子购置了一台夏普的MZ-80B，但是很快，他自己反而因为兴趣而霸占了这台PC。后来，他业余制作的各种游戏或教育软件在投稿到PC软件杂志上之后不断被看中而走向商品化，不知何时，这些软件创造的利益已经比他上班所能带来的利益更多了。终于，在1983年1月，白木善喜43岁的时候，他下定决心从公司辞职，从此开始了这段波澜壮阔的征程……

在决定公司名字时，白木善喜的儿子（即现在的Champion Soft社长白木庆喜）说了一句“既然决定做了，那就成为业界的冠军吧！”，所以，新公司的名字就成了（日后名副其实的）Champion Soft。不过，在刚创立的时候，Champion Soft的经营方针和美少女游戏却没有多大关系，虽然在创立的1983年那一年里就制作了20来个软件，但其内容涉及赛马、围棋、将棋、学习、占卜等各个方面，和美少女有关的仅有一款，可见白木善喜当时对美少女游戏并不感冒。



在公司创立后的第一年里，做法人登记时的300万注册金就增加了600万，而第一年的销售额就突破了一亿日元。但就在第二年，本以为可以安安稳稳地把公司做到更大的时候，Champion Soft却早早地在成功中迎来了危机。是的，非常不巧，公司成立的那一年正好就是FC发售的那一年……原本欣欣向荣的PC市场立马被廉价、专门针对游戏的FC所取代，当时日本的家用机市场完全可以用天堂来形容，百万级作品数不胜数，甚至到了“是个游戏就能卖好”的地步，然而与家用机市场神话般的爆发形成强烈对比，PC市场却宛如谎话一般衰退到了极点。虽然Champion Soft在1984年发售的软件仍然很多，但这时的软件已经没法赚钱了，反而陷入了越卖越亏的恶性循环。于是，在这年的3月份，Champion Soft开始了第一





次也是最后一次裁员，9个人的公司裁退了5人（没裁的都是打工身份的帮工，也就是说，那时整个公司的正式员工只有光杆社长了）。即使这样，公司的状况也不见好转，迫于无奈，白木善喜只能以自己的房子作抵押，各处贷款借钱，扶持着公司一步一步前进……

事实上，在1985年《天使们的午后》问世之前，所谓美少女游戏大多只有两个极端——要么是罗莉游戏，要么是实写物，当然，还有像被奉为日本工口游戏始祖的《夜生活》这种没有任何游戏性、最多只能算作生活辅助软件的东西……JAST的《天使们的午后》使美少女游戏第一次迎来了真正意义上的爆发，虽然这一年卖得最好的依然是早期Lolita游戏之巅峰、PSK的《Final Lolita》，但《天使们的午后》却确立了日后美少女游戏的基础，整个PC游戏界或许都是看了《天使们的午后》才意识到，原来美少女游戏是要这么做的，这对Champion Soft也不无影响。可85年却是Champion Soft彷徨的一年，公司一直处在何时破产都毫不奇怪的状况中，全年只有两款作品发售，可见它当时的困境；但就在Champion Soft完全是不入流角色的这一年里，它却有了日后成为王者



的第一丝气息——这一年，还是学生的YUKIMI以打工的身份入社，日后Alice Soft的核心成员正是从这时开始集结的。稍晚一些的时候，当时仍在读裁缝学校、以漫画家为志向的**とり**在YUKIMI的“诱拐”下，也以打工的身份加入了Champion Soft。

1986年，在《天使们的午后》的影响下，一年里总共发售了相当于过去四年数量的美少女游戏，角川书店当时推出的以介绍美少女游戏为主的增刊也异常好卖，但美少女游戏的这次爆发却仍只限于PC游戏这个小众圈子内。

把美少女游戏推到前台的，却是一件丑闻：86年9月，一个算不上是游戏的美少女游戏《177》发售了，为什么叫这个名字呢？因为日本刑法的第177条是关于XX罪的。此游戏的内容不言而喻……这款游戏因为恶劣的内容及儿童偷盗事件，被某议员提上了国会，整个工口游戏业差点因此被取缔。这件事当时在媒体上炸开了锅，各公司也都纷纷表示会自主规制；但讽刺的是，本以为会受到打击的美少女游戏业界在这一事件后反而更加活跃，不少美少女游戏在一般向杂志、电影杂志上都有了特辑，甚至有些杂志以此为卖点，打出如“去年虽然有《177》，但我们编辑部发现了更加激烈的梦幻游戏！”之类的口号。美少女游戏由此开始面向大众。对业界而言，《177》事件不但不是打击，反而算是一次长足的进步。

以此为契机，Champion Soft也终于开始向美少女游戏靠拢了。因为这一年发售的美少女游戏很多，为了取得稳定的销量，Champion Soft使用了低价策略。当时与《177》、《Final Lolita》等共同成为“全日本工口软件大赏”候补的《**その後の慶子ちゃん**》甚至以3000日元的低价销售，后来Alice Soft使用新技术、新题材的作品都会廉价销售的惯例就是从这个时候开始的。这在当时完全是打破常识的做法，Champion Soft也因此吸引了大量Fans。但是，虽然做出了好卖的游戏，公司的经营危机却依然没有改善……

1987年，Champion Soft迎来了它的转折点。在这一年的5月，TADA与WAO正式加入，之后**ヨシタカ**也跟着加入。原画YUKIMI、剧本**とり**、程序WAO、广告**ヨシタカ**，然后是制作人TADA，Alice Soft的核心由此形成；在经营不良的逆境之下，Champion Soft开始了迈向顶峰的脚步。

TADA刚刚入社就接到了自己的第一个任务：《Little PRINCESS》，这部作品虽然名义上是美树系列的第二作，但它其实不过是《LEMONADE **創刊号 さらわれた美樹ちゃん**》的MSX移植版而已……该作原本是PC-88平台上的作品，因为系统互换的缘故，移植的时候就干脆让TADA自己去搞了。当时公司只把作品的原画给了TADA，什么指示都没有，TADA一个人好死赖活地才把游戏搞出来。虽然这可以看成是对新人TADA的考验或历练，但实际上Champion Soft仅仅是限于当时的经营条件——社员少，资金不足——，才让TADA这个新手单枪匹马去勉强完成移植作业，好创造更多的利润。不过，TADA自己对美树这个角色也很中意，恐怕这也是美树日后成为Rance系列一大看点的原因。

在87、88两年制作美少女游戏的过程中，Champion Soft获得了远超其它软件的利润。于是，1989年，白木善喜终于下定决心，把公司的业务转为专门制作美少女游戏。4月，Alice Soft——这个日后名震天下的名字终于诞生了。



业界无双·武将传

TADA　职业：伟人



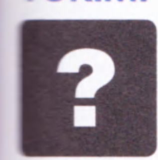
伟人。就算游戏和他屁不相干也会在 Staff 列表前排挂个名号的伟人。其实他就是 Alice Soft 的开发部长，掌管着一切游戏从企划阶段开始的生杀大权。在**とり**退社后，如今他也是在 Alice 供职时间最长的人了……所以说他是伟人。伟人 20 岁就加入了 Alice，至今已有 22 个年头。当初他本来是以程序员的身份加入的，之后却转职为剧本；他的趣味多而怪，比如喜欢笨蛋喜欢眼镜喜欢怪兽喜欢战舰喜欢奇幻（却讨厌俗套设定），对历史和政治也有自己的一番见解，由此才诞生了 Rance 系列及其代表的 Alice 风格。如今已过不惑之年的他，头脑越发电波，所表达的信息基本无法用人类语言理解，所以现在就只担任企划和制作人了。

とり　职业：剧本



女性，原本是以漫画家为志向的裁缝学校毕业生，与 TADA 同岁，却比 TADA 早两年入社——也就是说刚满 18 岁就被拉去做工口游戏了……不过**とり**在剧本这方面的才华却一点也不含糊，虽然是女性但却自称拥有“心中的黑金刚”，因此她能把 Alice 那些糟糕游戏的糟糕对话都驾驭得炉火纯青，除此之外，她还很擅长破灭系，在她所写的 AVG 游戏中，字里行间大多都有一种淡淡的哀伤感，而故事也有一种破坏性的唯美，或许我们可以称之为**とり**的破灭美学。现实中的**とり**可是被众人尊称为“兄贵”一般的强悍（内心方面……），但是，尽管浑身都散发着“汉”之气息，身体却始终是纤纤女子，持续 10 年以上的积病终于让她在今年离开了一线。不过姐姐是不会离开我们的哦～

YUKIMI　职业：原画



如果说**とり**是 Alice Soft 的大姐头，那 YUKIMI 就是大姐头的大姐……为啥**とり**会年纪轻轻地，18 岁就跑去做工口游戏？这一切都是遇人不淑惹的祸啊。与原本志向是漫画家的纯洁的**とり**不同，YUKIMI 在学生时代就跑去 Champion Soft 打工，可见此人品性恶劣。不过在工口游戏工厂打工，面对一帮子男人那是很容易寂寞的，于是 YUKIMI 的魔爪就伸向了她的高中同学**とり**……可怜的**とり**就此从一个拥有少女漫画般善良的心的纯洁少女变成了心中有黑金刚的大姐。而一切的罪魁祸首 YUKIMI 却在 Alice 工作了几年后，跟业务部的某男人相恋，生了孩子，离开公司，去假装贤妻良母了……

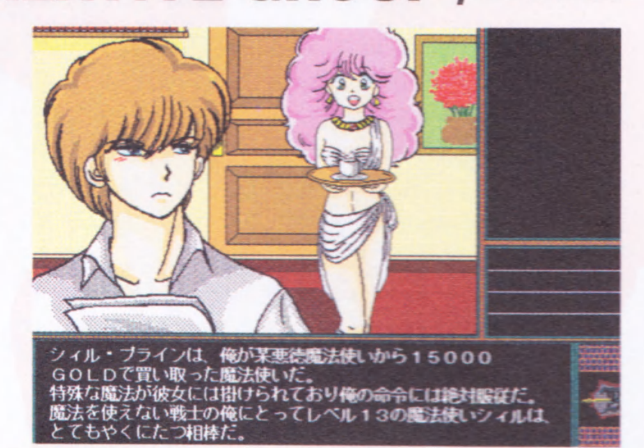
作为比 TADA 还早入社的人，YUKIMI 对 Alice 的贡献自然不用多说。现实中的 YUKIMI 其实是很亲切的，**とり**也亲密地叫她姐姐大人，但两人在性格和兴趣方面完全不同……她就是兰斯和希露的母亲，最早提议把希露设定成奴隶的人也是她。所以说……



追本溯源，Alice Soft 一名其实来自 1986 年 Champion Soft 为了生存而在各种各样的试作品中搞出来的《ZETA》系列。《ZETA》是创造出一个架空偶像，然后公开这个偶像的各种档案啊写真啊之类的“游戏”……这也是虚拟偶像 (Virtual Idol) 的一部先驱作品。《ZETA》当时是以 Disc 杂志的形式发售的，在第 5 期正式完结，而那个虚拟的杂志编辑部，便是 Alice Soft。至于这个名称的由来，据说很是随意……在公司开会讨论的时候大家一致认为“说到 Champion 那自然就是 Alice 喽”（Alice 是 70 年代活跃的一个乐队，Champion 则是其最有名的歌曲，曾夺下 Oricon 销量排行第一位），于是就这么决定了……



Alice Soft 成立后，迅速于 7 月推出了两款出道作，其中一款是名不见经传的《Intruder》，作为出道作，它的质量实在乏善可陈，无论在



当时还是现在都没什么地位……不过另一款，却是日后成为 Alice 看板作品的 Rance 系列第一作《Rance》，虽然它并不是美少女 RPG 的开山之作，但（以当时来说）一流的素质却给 Fans 们留下了深刻的印象，同时也为 Rance 系列的人气筑下了坚实的基础。然而，这一年因 RPG 游戏而人气大振的并不只有 Alice Soft 一家，同年 4 月从**キララ**公司（以后的 F&C）独立出来的 Elf 此时也推出了一代名作《龙骑士》。同样的时间，同样的步伐，整个 90 年代的王者之争或许就是从此刻开始的吧。








●《梦幻泡影》是 YUKIMI 画风的代表。



与此同时，受宫崎勤事件的影响，大批动画业界的熟手流入美少女游戏界，为美少女游戏带来了又一次蓬勃发展。1990 年，通过社员们的努力，公司终于摆脱负债，建立了用户俱乐部，Alice Soft 也在这一年登上了业界的顶峰。该年，《Rance 2》、《D.P.S.SG》、《斗神都市》等力作接连推出，尤其是年末的《斗神都市》，甚至热到了小学馆的时尚杂志《GORO》将其女主角**クミコ**与现实中的偶像放在一起介绍的地步。第二年，当时著名的美少女游戏情报志《Technopolis》举行了以 190 多位美少女游戏角色为对象的人气投票，《斗神都市》的**クミコ**、《Rance 2》的希露、《D.P.S.SG》的加藤舞子分别占了此榜的前三位。Alice 此时的地位，我想已不用多说；从负债累累到业界第一，Alice 用了四年时间，终于实现了 1983 年创社时的目标。虽然与当初 PC 软件第一的想法稍微有些偏差……但对 Fans 来说，这也是一种福分吧……

另一方面，Elf 在独立的这两年里不仅做了《龙骑士》系列等 RPG 游戏，还做了《Foxy》系列这种 SLG 作品。Elf 的这些尝试，加之其它 AVG 作品，虽然落后于 Alice，但也使它在业界中的地位达到了一定高度。

1991 年 8 月，Alice Soft 正式把地址迁到了大阪。原本这是继续扩大的脚步，但很不巧，在这一年里发生了著名的“沙织事件”，历史又重演了。这次的“沙织事件”还是由 SB 小 P 孩偷盗游戏引起的，然而，经过 86 年的《177》事件、89 年的宫崎勤事件等虚假宣传，以及 90 年代初妇联开始极力打击各种带工口味的漫画







● CARNELIAN 姐姐也曾经给 Alice 画过哦～这是 2003 年的《Night Demon－梦鬼－》。

之后，沙织事件已经不像《177》事件时那样反而会助长美少女游戏的发展了，当时整个社会都对美少女游戏形成了“恶质猥亵物”的共识。因此，原本单纯是 SB 小 P 孩的盗窃行为就被解释成了“因为这些工口物品的勾引才引发的偷盗”，于是警察在 11 月搜查了开发《沙织》的公司 FairyTale 的母公司 JAST 的社长的房子。倒霉的是当时 FairyTale 制作的《沙织》、《Dragon City》等游戏都是违背日本刑法的无码物，于是某社长遭到了逮捕。这一切虽然阻止了美少女游戏市场群的扩大，但对这个时候的 Alice 已经没有什么特别严重的影响了，由前两年奋斗所带来的包括用户俱乐部在内的庞大 Fans 群足以支撑 Alice 前行的脚步。

1992 年，Elf 终于推出了《同级生》，从此正式开创了“东之 Elf，西之 Alice”的时代——Elf 在东京，Alice 在大阪，在其后的几年里，这两家公司各自撑起了美少女游戏业界的半边天。不同于 Alice 那些以游戏性见长的作品，《同级生》的出现标志着美少女游戏开始正式向文学化、普及化发展，在这方面，当时正如日中天的 Elf 是毫无争议的旗手，这对 Alice 当然也起到了一定的影响，但 Alice 的文学走的却是自己的路子。在吸收了不少新血（包括织音、Shade 等）之后，这一点就在 1994 年表现了出来。像在《宇宙快盗**ファニー** Bee》里就出现了“哪有女孩子会不要脸到打牌输了就脱衣服的？”这样的语句，虽然在风格上依然延续着以往作品的搞笑风格，但在内容上却已有一定的现实批判性，不再是单纯的搞笑了。

与此同时，Alice 也开创了一件业界前无古人，至今尚无来者的壮举——即使有《同级生》这等大作存在，在销售榜上占据前四的依然是 Alice 的《Rance 3》、《**あゆみちゃん物語**》、《Rance 4》和《斗神都市》。Rance 系列此时更已累计销售超过 20 万本。在取得这样火爆的业绩之后，Alice 在大阪市北区天满买下了一块地，8 月份正式开始建设日后被戏称作蚁穴的**ハニー**大厦。1994 年末，《斗神都市 2》发售，毫无悬念地继续火爆热卖，在这样的经济基础护航之下，第二年 4 月，**ハニー**大厦顺利竣工了，全体员工都搬了进去。到 96 年为止，除 HIRO 之外的最后几名核心成员也都加入了公司。

1995 年，Windows 95 正式登场，PC 的普


ギャルズー
GALZOO
アイランド

头更加迅猛，再加上 CD-ROM 的普及，从这一年开始，整个美少女游戏业界都进入了最美好的时期。携着 1994 年 Konami 掀起的《心跳回忆》热，同年 1 月 Elf 发售的《同级生 2》正式引爆了这段辉煌岁月。在到 1996 年底为止的两年里，《雫》、《痕》、《Pia **キャロットへようこそ !!**》、《**この世の果てで恋を唄う少女** YU-NO》等经典作品陆续发售，这些随便拿一个出来都足以影响整个业界的作品在这段时间内轮番轰炸，或许当年的玩家才是最幸福的玩家……Alice 自然不能在这样的辉煌时刻掉链子，96 年末发售的《鬼畜王 Rance》也把 Alice 推到了一个新的高度，这部游戏的质量凌驾于 Alice 过去所有游戏之上，在所有方面都堪称完美，而游戏性更是独树一帜。销售时，初版一抢而空，再版也一抢而空，这样搞了两次仍是供不应求，Alice 干脆在 97 年 1 月发售了一个无赠品版，没想到也一样能卖……足见当时的热度。

业界无双·武将传

ふみや　职业：剧本



ふみや是 Alice 剧本阵容中唯一的学院派，上大学的时候专攻电影剧本，并且在那时就展露锋芒，以村越**かすみ**的名义写出了当年非常有人气的《逆玉王》（老玩家都记得这个游戏吧）。受其鬼畜哥哥早年带着打《斗神都市》的影响，她成了 Alice 的 Fan，所以大学一毕业**ふみや**就直接跑去了 Alice 工作……（糟蹋妹妹的典型啊）

ふみや擅长搞笑系，大学时的《逆玉王》和刚进 Alice 时的《学园 KING》都是这方面才华的体现。但让她锋芒毕露的无疑还是剧情系的《Atlach-Nacha》，在纤细的文风中满透着狂气，充满古风的女主角残酷而优美。可惜在《Atlach-Nacha》之后没多久，**ふみや**却被调去当 Alice Blue 的负责人，才华横溢的少女从此变成了腐女，破罐子破摔的**ふみや**于是在 01 年与织音结婚，现已育有两个儿子的她又转职为贤妻良母，下一次写出像《Atlach-Nacha》这样惊艳的作品又要等到何时呢?

MIN-NARAKEN（奈良县民）
职业：原画



Alice Soft 的骄傲之一，大阪艺术大学毕业，正经的科班出身，笔下的美少女既有饱满的身体又有纤细的头发和脸庞，魔力般的线条能勾勒出横溢的魅力。

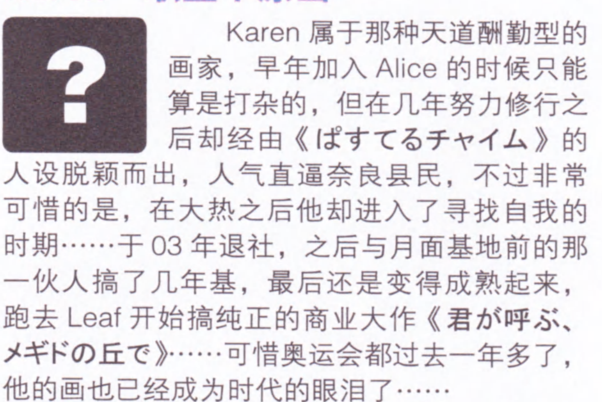
奈良县民本人虽然是个喜欢自行车，摩托车，汽车等一切带轮子的东西的肉汉，但比起 Alice 的其他人来，他却是相当优秀的好青年。





不过，该说他是天真还是什么呢，完全不了解自己人气的他也让 Alice 众画师的 Comike 前途毁于一旦……本来他参加 2000 年夏季 Comike 的时候就因为同人志发行量太少而造成了网络上的高价转卖，结果冬季 Comike 的时候他还不吸取教训，Alice 的 Fans 为了抢本子而造成了会场的混乱，好死不死当时 TADA 也在场，身陷混乱漩涡的他自然把这一切看在眼里……于是 TADA 回去之后铁锤立下，可怜 Alice 的其他画师们，因为奈良县民的错，从此再也不能抽空去 Comike 上卖本子了……

Karen　职业：原画



Karen 属于那种天道酬勤型的画家，早年加入 Alice 的时候只能算是打杂的，但在几年努力修行之后却经由《**ぱすてるチャイム**》的人设脱颖而出，人气直逼奈良县民，不过非常可惜的是，在大热之后他却进入了寻找自我的时期……于 03 年退社，之后与月面基地前的那一伙人搞了几年基，最后还是变得成熟起来，跑去 Leaf 开始搞纯正的商业大作《**君が呼ぶ、メギドの丘で**》……可惜奥运会都过去一年多了，他的画也已经成为时代的眼泪了……





おにぎりくん（饭团君）
职业：原画



恐怕是在 Alice 悲惨排名中位列三甲的家伙：原本过着正常的人生，被同一所大学的前辈奈良县民诱拐而进了 Alice Soft；画的画跟 Karen 很像，搞得自己完全被掩盖；后来努力修行与 Karen 拉开画风，却因为下巴画得太尖而被喷；原本一直参加的 Comike，却因为跟着奈良县民及 TADA 去会场玩了一次之后就不能参加了……另外，还有一件悲惨的事。**おにぎりくん**上大学的时候就在漫研认识了同一所学校的 HIRO，所以现在也跟着 HIRO 在东京组混，虽然 HIRO 是他的后辈……（这大阪艺术大学简直就是 Alice 的人材源啊……）



不过，**おにぎりくん**却是个从不气馁的努力家，现在他的画风已经登堂入室，肉感非常，画出来的角色达到了即使穿着正装也能让某些人看到就硬的地步。（该说一声恭喜吗？）



进入 97 年后，风火了几年的美少女游戏终于走向了下坡。虽然在销量上似乎看不出什么下坡的迹象，但这样的销量其实大多都是靠着前几年的老本叠起来的。当时正值 PC-98 作品向 Windows 移植的高峰期，因 Windows 的桌面化操作带来的便利，PC 的用户群大大扩展，美少女游戏自然也跟着分了不少羹。同时，在家用机市场上失意的 SEGA 也给了美少女游戏登陆家用机平台的机会，于是我们看到了今天简直无法相信的销售奇迹——Elf 的 SS 版《**野々村病院の人々**》甫一发售就创下了 30 多万的销量……Elf 其它那些自社移植作品也卖得异常地好，但与火爆销售形成强烈对比的，却是新作推出的乏力。除了 98 年的《臭作》以外，Elf 再也没有能引起话题的作品了，当然 Elf 本身也是有苦难言，《同级生 2》推出后公司内部发生了一系列事件，最终结果是各种人才流失，使

得 Elf 元气大伤，《同级生 2》实际是 Elf 原班底最后的作品。这一打击的严重后果终于在家用机热消退及美少女游戏市场本身发生转变之后，于 2000 年显现了出来：缺乏骨干的 Elf 制作《同级生 3》难产，蛭田昌人也退出了公司，这一年推出的《Elf 全明星脱衣麻雀》成了 Elf 由盛转衰的一个分水岭，“东之 Elf，西之 Alice”的时代从此落幕。



事实上，这几年 Alice Soft 的日子也不是很好过。在后鬼畜王的时代里，虽然庞大的 Fans 群可以让 Alice 不至于衰落，但这几年中它也因市场的转变而碌碌无为，除了 97 年底随着《Alice 之馆 4、5、6》而问世的《Atlach-Nacha》——ふみゃ的剧本、**おにぎりくん**的原画、Shade 的音乐的完美结合——这一个亮点之外，Alice 也没有能掀起波澜的作品，不过 97 年 System3.5 的确立，却为以后的游戏打下了良好的基础。世纪末的这几年给玩家的印象普遍是 Elf 的强盛以及“有点配不上东西双雄之称的 Alice”，这是因为，在 Elf 的冷饭卖得一作比一作香的时候，Alice 却坚守着自己的经营策略，除了从 PC-98 移植到 Windows 这种随 PC 普及而行的动作之外，再没有推出家用机版这种有些“骗钱”性质的移植版本（除了唯一的一款用户俱乐部专用游戏《Only you》之外）。或许有人会说，那是因为 Alice 的游戏没有エロ要素便完全不行的缘故，但在 SS 放开限制的那几年里，Alice 与 Elf 的对比就完全可以说明一切。



上文提到的美少女游戏业界的转变，便是在这段时间开始的新一轮业界变革。97 年，Leaf 推出了《To Heart》，Visual Novel 三作的完成从作品的表现形式上就暗示了业界今后的发展方向——和其它一切要素相比，极度强调剧本。在《ONE》、《Triangle Heart's》、《Kanon》、《加奈》等一系列名作相继推出之后，整个业界陷入了一场泣系风暴。即使是 Elf，也在 1999 年推出了《Refrain Blue》这样的作品。但事实却证明，时代已经不是 Elf 的时代了，最终销量 3 万多的成绩虽然看起来不错，但对 Elf 来说并不算什么，毕竟这连刚出道的 Key 和几年前才由泡沫小厂发展起来的 Leaf 都没有超过……

面对业界的转变，另一边的 Alice 却没有盲目跟风。虽然以 Alice 的地位，找两个擅长泣系写作的外包剧本来搞出一两款这样的作品是很容易的事，但大概是因为这样的作品与 Alice 一向的风格不合吧，它从头到尾对这场风暴都只持一种观望的态度。此时，美少女游戏的发展受阻让 Alice 也开始涉猎 BL 游戏界，在创作完《HUSHABY BABY》之后，**ふみゃ**被任命为专门生产 BL 游戏的子公司 Alice Blue 的负责人，


illustration:KeG

虽然也曾制作了像《王子さま》系列这样的佳作，但BL游戏界对Alice而言毕竟是块处女地，04年Alice Blue就解散了。这段时间，Alice最大的收获，大概就是得到了日后成为东京组领袖的HIRO。HIRO比起Alice固有的风格来更偏向于萌系，由他主写的《Darcrows》、《ぱすてるチャイム》等游戏也取得了不错的成绩。或许正是在TADA不断把Rance系列第5作推翻重来的这些平淡的年头里，HIRO才闪现出了自己的亮点。





业界无双·武将传

HIRO 职业：剧本



小时候就受到大姐头とり的照顾，上大学后又是おにぎりくん的后辈，这人这辈子一直都是遇人不淑，所以毫无疑义地进了Alice Soft。HIRO虽然是Alice中比较年轻的员工，但干出的成绩可谓不俗，由于比较擅长萌系，所以他能很好地迎合业界的改变，Alice在今天依然保持王者之位，也有他不可埋没的一份功劳。HIRO对萌系和凌辱系都很有造诣，而且他能把两个类型很好地糅合在一起，人气高腾的《超昂》系列就是这方面的代表作。值得一提的是，HIRO在《夜が来る！》中也展现了一下设定世界观的功底，在Type-Moon横行业界的今天，有这份功底也难能可贵了。也许正是因为他拥有这许多适合当今业界的才能，Alice才会让HIRO主导东京组，成为新的开发线吧。

织音 职业：原画



织音在设计怪物方面相当有天赋，他画凶恶怪物的笔力在整个美少女游戏业界都是少有人能及的。不过织音早期的画风非常少女，甚至有过他曾经以少女漫画家为目标的传言，所以很多Fans在印象里都把织音当成了女性……织音的正确读音本来是おりおん，但Fans都读成女性化的おりね甚至あやね……所以，就出现了ふみゃ其实是肌肉男，而织音是纤弱少女的奇怪传言……



むつみまさと 职业：原画



以外包身份参加《D.P.S.》系列的制作后加入，是老资格的成员了，在YUKIMI退社后，看版娘Alice的设计就是由他继承的。其画风在《Rance 5D》的几次沉浮间变动相当大，有着现在很受非Alice的Fans欢迎的萌系风格。作为一名画师，他却有自己的作品企划《神武》，因为是个人企划，所以当然什么工作都是自己做啦，むつみまさと相当多才多艺呢。





ちょも山 职业：原画



Alice画师（不包括CG）中唯一的女性，以前还同とり、ふみゃ一起被称作Alice的女性御三家，可惜在05年退社了，之后她以外包身份为Alice工作时仍用ちょも山的名义，从事其它活动时则用黑田晶见的名义。

最重要的是……她是《妻みぐい》系列的原画！而且最最重要的是03年《妻みぐい2》发售后不久她就结婚了！最最最重要的是06年《妻しぼり》的原画还是身为人妻的她！最最最最重要的是后来她为TinkerBell画的一个游戏依然是人妻！（虽然是寡妇）

ちょも山是一个伟大的“人妻画”家！





风云篇
(2001-2006)

新世纪，已是剧本的时代。这年头的美少女游戏得有卖点：要么你能把人搞得泪腺崩坏；要么你能让人郁闷得不行；要么你能套进各种学科、展示内涵，比如量子力学、神话学、心理学等等；要么你能玩弄玩家纯洁的心；要么你可以写出酷酷的黑帮热血哥特剧，再不济你也得搞点萝卜玩点中二情节。你要是没上面这些能耐，都不好意思跟人家说你是做美少女游戏的。当然，在这个浮躁的时代里，你也可以搞点字萌画萌声音萌总之什么都萌，把这样的作品出个一作再一作，萌死一票再一票，可惜的是 Alice 这些方法都不会玩……但这并不代表 Alice 会像 Elf 一样没落。

2001 年末，在沉寂了数年之后，Alice 推出了看家的地域压制型 SLG 游戏——《大恶司》，它的推出终于让 Alice 又赢回了关注。在第二年，Alice 又推出了廉价的实验性作品《妻みぐい》，结果一下火爆大卖，取得了当年的销售冠军。紧随其后，以《妻みぐい》的经验加上 HIRO 的萌要素的《超昂天使エスカレイヤー》也获得了成功；年末，众多 Fans 期盼已久的 Rance 系列新作《Rance 5D》发售……Alice 终于以自己的方式向世人证明了：即使这是已经淘汰了 Elf 的时代，即使这是剧本、内涵的时代，Alice 依然是天下霸主 Alice，Champion Soft 依然是 Soft 中的 Champion。

从这一年开始，Alice 也确立了自己的销售模式，直到今日——那就是，每一两年就推出几部超大作争夺市场，同时还推出许多廉价小游戏练手、试验系统，甚至是单纯做着玩……实际上，《妻みぐい》没有什么特别之处，值得一提的，除了很萌很工口之外，也就是那 2800 日元的超低价格。对于这些廉价游戏，批评空间上有一句话说得好：“虽然总有一些不尽人意之处，但我实在没法说什么了。以这样的 CG 量，卖这样的价格，看它这样厚道，我还能说什么呢？要知道，这样的游戏一般都卖四、五千的价位，有些不要脸的公司还能卖到八、九千呢……”

事情实在很奇妙，一个时代的王者并不是引领潮流的先锋。所幸 Alice 的发展脚步还算稳定：03 年靠着《妻みぐい 2》、《大番长》的表现，Alice 依然保持着销量第一的成绩。4 月份，Alice 又做出了一项惊人之举：它发出了“免费配布宣言”，宣布过去的旧作都可以免费传免费玩……不仅在美少女游戏业界，包括在一般游戏业界里，能发出“免费配布宣言”的也仅有 Alice 一家。当有些厂商在做着把游戏移植到家用机然后又从家用机逆移植到 PC 上这种无耻的骗钱行径的时候，当有些厂商把以前的老作品在每个平台上都复刻一遍卖了再卖的时候，Alice 却发出了这样的宣言。其实，那些十几年前的老作品今天已经不可能卖出去了，网络上的非法传播也不可能阻止。所以，不如把这些游戏免费送给玩家（同时也默认网络传播的行为——你不默认又能怎么样呢？），这样既能得到厚道的名声，也能让更多新玩家通过熟悉老作品而成为自己的拥趸。所谓王者，只是眼光比别人远一点点而已，为什么别人就做不到呢？……







到了04、05年，销量第一的名头被异军突起的Type-Moon夺去了。这两年对新一代的玩家来说，大概和上世纪90年代中期那两年对老玩家的意义差不多，新时代的杰作倍出、百花齐放，各类在剧情上登峰造极的作品让玩家们应接不暇。在这两年里，Alice也推出了继续坚持本社风格的《Rance VI》、《GALZOO Island》等游戏，销售的成绩一如往常，但《Fate》却完全突破常识地卖出了破天荒的数字（史上第一款卖过20万的PC版18禁游戏）……或许是看到了这两年美少女游戏市场更加剧烈的变革——不断细分再细分——，Alice在2005年底设立了东京工作室，以风格更外向的HIRO等人为主，开始执行新的开发路线。

2006年，Alice终于推出了万众瞩目的Rance系列第7作《战国Rance》。这款游戏从刚放出消息开始，就让所有人想到了当年的《鬼畜王Rance》——又是Rance系列、又是地域压制型SLG——，而《战国Rance》也没有让人失望，其素质不仅超过了《鬼畜王Rance》，成为Alice Soft最集大成的一作，销售成绩也一如当年，供不应求，再版了两次。



业界无双·武将传

Shade　职业：音乐



Shade也是Alice的骄傲之一，早年除了叶键系以外，他是唯一一个作为美少女游戏音乐作曲家而出名的人。其实Shade本来是以程序员身份加入的，不过，因为高校时代就为自己的乐队编过曲，所以他也有相当的音乐功底，在为《Atlach-Nacha》作曲后一下人气爆发，现在除了偶尔参加debug外，已经是完全的作曲家了（能养得起自己的作曲，整个业界除了Alice也别无它家）。在Alice里他似乎相当帅，本人曾说过自己像金城武……

DRAGON ATTACK　职业：音乐



雷丸、以及那些一（二、三，多一部作品数字就进一位）太郎都是他，与Shade同称Alice作曲双璧，不过，他在Alice刚成立的时候就已经为它提供作曲了，但直到20年后的今天，却仍然保持着外包的身份，人们除了知道他那几个名字之外，再也没有任何关于他的详细信息，完全是谜一般的人物。也正因为如此，与名声大噪的Shade不同，DRAGON ATTACK宛如Alice在音乐方面的影，但论实力，两人其实是不分胜负的。



下面是什么时代？总结和展望（2007-）

在《战国 Rance》推出后，Alice Soft 又攀上了一个巅峰。身为一部在年底最后几天推出的作品，一举冲上当年销量第一的宝座——这对 Alice 而言，其实也不算什么。要知道，从 1990 年开始，这将近 20 年来，每一年的销量榜前十名里几乎都有 Alice 的名字，就连销量第一也曾有过好几次；它是极少数从 80 年代一直生存到现在的公司之一、作为一个美少女游戏公司，它自己写程序、养自己的作曲家、有自己的大楼，剧本和原画的质与量在业界都是首屈一指……

那么，在这一切的优势中，Alice 最重要的优势是什么呢？说到这里，还是要提 TADA。可以说，TADA 留在历史上的地位将不是程序员也不是剧本，而是制作人。之所以这么说，不仅是因为 90 年代业界巅峰的辉煌是在他手上取得的，同时也是因为，他是美少女游戏界里极少数真的懂得怎么做游戏（注意，是游戏，不是电子小说！）的人。放眼业界，画面出色的游戏数不胜数，剧情优良的游戏也有许多，但如果说到游戏性，Alice 则是任何公司都无法企及的。

在批评空间上，有人说过这样一句体验谈：“总想着玩完这段就睡……玩完这段就睡……我靠天亮了”——所有玩过 Alice 的重要作品（特别是招牌式的地域压制型 SLG）的人都有过这种体会吧？虽然画面好剧情棒，但总有一种特别的动力能吸引你永无休止地玩下去。如果谁不明白，去玩玩《战国 Rance》就明白了……不过，游戏性虽然不是美少女游戏的主流，但主打游戏性的公司也还是有一些的。为什么只有 Alice 能给人这种体会呢？





我把 Alice 的法宝，称为“控制兴奋点的节奏”。这一点很像好莱坞电影：不管什么题材，它给观众兴奋点的频率都是经过严格控制的。比如五分钟一个小兴奋点，十五分钟一个大兴奋点……所以好莱坞电影能受到世界各地男女老少的共同喜爱。Alice 的游戏和它是一个道理。游戏中的兴奋点，可能是一场啪啪啪、一次战斗、一个新回合开始、一次关键的升级、一段重要剧情……无论如何，只要是兴奋点，玩家得到它的频率就是被控制好的。于是，玩家就像眼前悬着一根胡萝卜的驴子一样，走到天亮还浑然不知。不要以为“控制节奏”有多简单，这是至难的工作——首先要保证你设计的兴奋点能成其为“兴奋点”，其次，你要把整盘游戏可能长达数十小时的时间作出妥善的计划、安排。对这一切，我只能说，这是 TADA 的才能；可以断言，如果当初 TADA 没有进入美少女游戏的圈子，而是进了一般游戏界，他依然会取得伟大的成就——像他这样既懂得做游戏、又有无限创意的制作人，在整个美少女游戏业界见不到第二个。

放眼历史，从 Elf 和 Alice 双雄并立的时代开始，一年又一年过去，到现在，Elf 快倒了，Alice 还在；Leaf 兴起了、Leaf 衰落了，Alice 还在；Key 兴起了、Key 沉寂了，Alice 还在；Type-Moon 兴起了，不知它未来会怎样，但 Alice 依然还在。

什么是王者？这就是王者。什么叫牛逼？这就叫牛逼。在整个业界中，也许有些公司能在剧本上超越 Alice，也许有些游戏的画面能与 Alice 比肩，但不管是整体的实力，还是辉煌的历史，Alice Soft 都是当之无愧的 Champion。





超昂閃忍ハルカ Illustration by さくら小春 (C)ALICESOFT









不管其它公司如何杀伐征战，Alice 一直都会坐在它的宝座上，冷眼旁观世事兴衰，用永远不变的强大实力在混迷不堪的战场上开辟出一条属于自己的道路——

——但是，事实真的如此吗？

人无远虑，必有近忧。就算是王者，如果不能顺时而动、不断前进，最后也只会走向“眼见他楼塌了”一途。

历史还是那么相似，在上世纪的业界大丰收与《鬼畜王 Rance》的热卖之后，Alice 进入了蛰伏期，而在 04、05 年业界再一次丰收与《战国 Rance》热卖之后，Alice 也开始了降温。2007 年被认为是美少女游戏业界严重不景气的一年，Alice 只出了两款廉价游戏……2008 年，Alice 连续推出了《超昂闪忍ハルカ》、《AliveZ》、《斗神都市 3》三部大作，其中只有《超昂闪忍ハルカ》得到了好评。身为人气作《AmbivalenZ》续作的《AliveZ》所获评价不高，而在二代推出 14 年后发售的《斗神都市 3》虽然得到了 Fans 一如既往的支持，但因为系统设计的失误和剧情的虎头蛇尾，得到的反应也是毁誉参半。

但是，这些其实都不算问题。Alice 真正的问题只有一个，那就是 TADA：它得到王者的地位，靠的是那些重量级大作，而正如前面所说，这些作品的成功和 TADA 的才华密不可分。从近几年的作品中也可以看出，有没有 TADA 插手，对作品的质量来说，就是决定性的差距。如果没有 TADA，做出来的作品当然也可以称为优秀，但那就仅仅是“一部普通的优秀作品”罢了，早晚会被其它公司超越。借用一句老话，对一个公司来说，把作品质量全都系于一人之身，是很不健康、而且很危险的：Key 的沦落就是因为这个问题，Type-Moon 未来也不可避免地要受到这个问题的困扰。

2009 年，在 Alice Soft 成立 20 周年之际，元老とり退社，在不景气的画面上又抹上了灰色的一笔。由此，人们不能不联想：如果未来有一天 TADA 也退社了（这是一定会发生的），Alice 该怎么办？就连这个业界也没有第二个能与 TADA 比肩的制作人，要 Alice 再得到一个 TADA，实在太奢侈了。至于那些年轻一代的制作人，如 HIRO，虽然有着自己的才华，但推出的作品已经证明，他们目前尚不具备撑起这王者之身的力量。我们只能希望，趁着 TADA 在位，Alice 能够尽早迎来下一个爆发期，能够尽快培养出足够担当大任的继承人。时代在发展，美少女游戏业界的变革在继续，而 Alice Soft 的王者之路，我们希望它还能继续走下去……

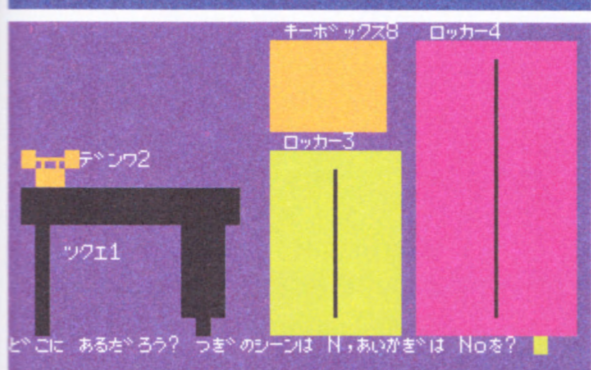

Alice Soft 经典作品系列回顾

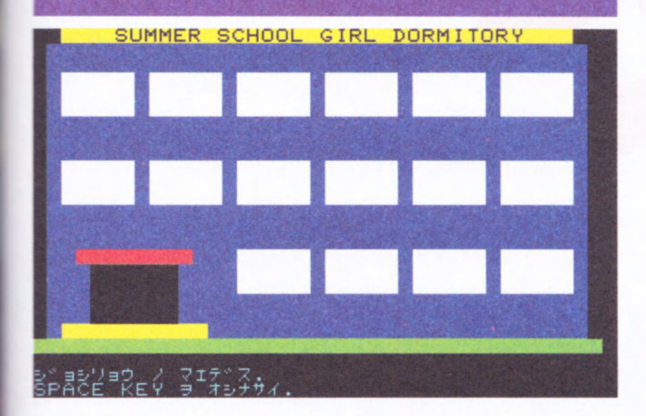
アタックひろ子ちゃん

1983 年 9 月发售，是 Champion Soft 的第一个美少女游戏。

游戏的内容大概就是主角某日收到笔友ひろ子的信“我在某某女宿舍，严厉的父亲现在已经不在了，你过来吧！”，在接到这封莫名其妙而带有诱惑性质的信之后，伟大的主角跨越重重险阻见到了ひろ子，然后啪啪啪……不过玩家啪的时候大概会有一股被雷的怒气，8 位机的限制以及 Champion Soft 当时的画力让ひろ子完全就一恐龙，而游戏的系统是选择各种随机选项，完全靠运气才能通关（有人计算过通关概率，2.4%），试验了无数次 RP 的玩家最终却见到一位恐龙，恐怕心里会无比微妙吧。







《慶子ちゃん》系列

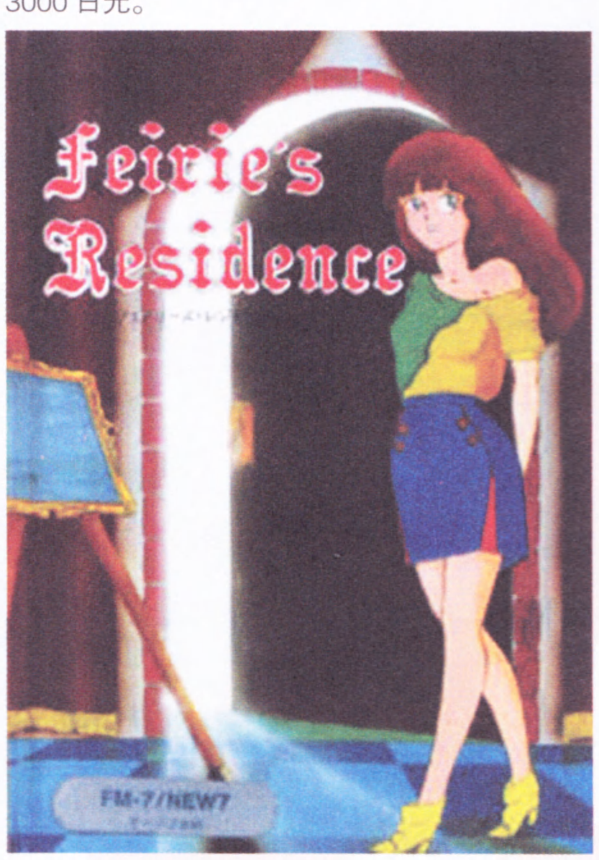
Champion Soft 在黎明期的亮点。1984 年的第一作《慶子ちゃんの秘密》的内容大致是身为主角家庭教师的女大学生庆子某日被诱拐了，然后主角为了寻找庆子而奔波，最终啪啪啪……虽然游戏性在当时来说很不错，但早期 Champion Soft 的绘画能力实在是不敢恭维。而 1986 年的《その後の慶子ちゃん》能博得如此之大的人气，却又差不多全是绘画的功劳：这部续作是讲述庆子毕业后的社会生活，分别发售了三个版本——护士篇、OL 篇、人妻篇。之所以绘画水平的差距会这么大，大概是因为此时 YUKIMI 已经加入了吧。

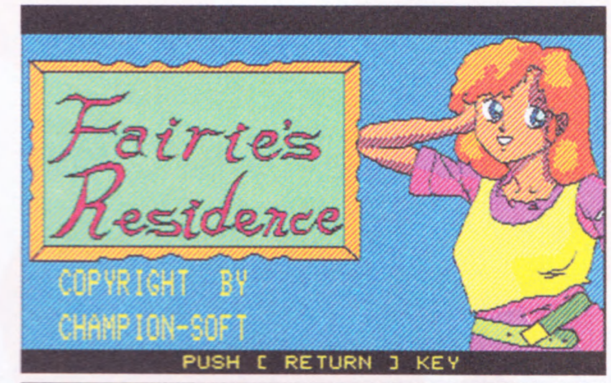


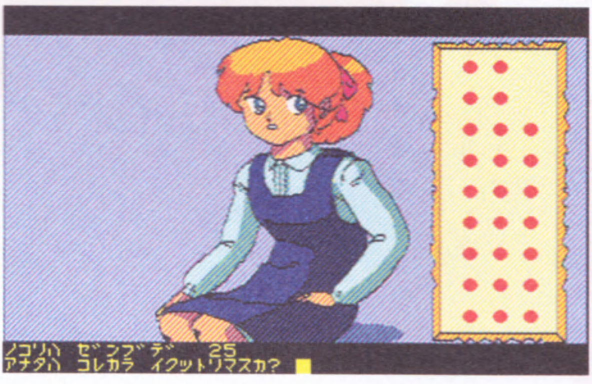


《Fairie's Residence》系列

1985 年发售的《Fairie's Residence》也算是 Champion Soft 早期一个比较著名的系列了，游戏名字的意思是妖精之馆，其内容也是和妖精之馆里的八个妖精玩游戏。但 1986 年的续作《Fairie's Residence Special》却和前作几乎没有关系，它采取了与《慶子ちゃん》一样的手法，分别发售了演艺界篇、SF 篇、学园篇、俱乐部篇等几个版本。其中除了演艺界篇是双六游戏之外，其它的差不多都是漫画，每篇的售价也都和《慶子ちゃん》的续作一样，是罕见的 3000 日元。







《LEMONADE 創刊号 さらわれた美樹ちゃん》——美树系列

1987 年 1 月发售。实际上《さらわれた美樹ちゃん》只是《LEMONADE》的游戏部分，《LEMONADE》是《ZETA》的兄弟刊，是把平面媒体、游戏、漫画合为一体的 Disc 杂志。作为 Alice Soft 看板角色之一的美树就是在这部作品中首次登场的。其内容跟之后 TADA 移植到 MSX 平台上的《Little PRINCESS》差不多一样，主要就是讲美树被德拉库拉诱拐到异界，主角健太郎紧随其后拯救他的女朋友的故事。翌年发售的《Little VAMPIRE》紧接前作，讲了美树他们是如何寻找回家的路的。之后美树和健太郎就是 Rance 系列的常客了。





Intruder – 桜屋敷の探索

1989 年 7 月，Alice Soft 成立后随《Rance》第一作一起发售的出道作品。内容讲的是某日主角在樱花中散步，碰到了一位名叫小夜子的女孩，主角对其一见钟情，尾行之后发现他竟然进入了大财阀伊集院家。主角在尾行中捡到了小夜子掉落的垂饰，于是决定摸黑潜入伊集院家——一还垂饰，二那啥。作为 Alice 的出道作，这部作品并没有给人留下什么深刻印象，从其充满电波意味的内容来看，此作应该属于很早以前的企划了吧。





《Alice 之馆》系列

《Alice 之馆》是 Alice Soft FanDisc 的一个系列，至今发售到 7。

第一代的游戏内容虽少，但其它各种内容却很丰富，是名副其实的 FanDisc，从此确定了这个系列的形式。游戏内容大概分三部分，一是看板娘 Alice 演出的《**電子の国のアリス**》，内容就是介绍 Alice 的朋友们……二是游戏问答，





以 Alice Soft 的作品为题，答对了有 CG 看；还有一个是《**センチメンタルシーズン**》，讲的是与男朋友贵树约会的女孩谕荣的各种幻想。虽然流程很短，但 YUKIMI 的漂亮 CG 有很多。其它就是一些与 Fans 联动的感想文赏、作品介绍、CG 鉴赏之类的了。

第二代更加丰富了游戏部分，有《**おかゆフィーバーの逆襲**》、《**婦警さん DA**》，还有以 Rance 系列里的角色**パットン**为主角的 3D 类 RPG《**なぐりまくりたわぁ**》，游戏问答的题目改为全 Rance 系列，其它板块也丝毫不少。

到了第三代，载体换成了 CD-ROM，随着容量的增加，系列的内容也相应增加了不少，光游戏就有 5 个，分别是：看板娘 Alice 出场的《**アリスのぼ～けん**》；原本打算写《AmbivalenZ》中笙姬的故事却中途被掐而变成的《**哀少女ローラ**》（很有魅力的成人童话，个人心目中的郁 Game 始祖）；2 代里《**なぐりまくりたわぁ**》的续篇《**にせなぐりまくりたわぁ**》，外加《**女教師悶絶地獄**》和《**特盛りクイズレロレロ**》，另外还有一个特别版块——游戏坟场，当中披露了《斗神都市》中途夭折的一部全年龄作品，以及另外一部 SF 作品，其中有《斗神都市 2》女主角的名字——叶月……除了游戏，在掐掉了一些细碎的部分之后又添加了 BGM BOX，里面收录了 Alice 的 9 部作品的音乐。

接下来的一作一下把 4、5、6 三代的名称都用了……本来用此名字是取三倍于 3 代的意思，不过没想到等到第 7 作出来的时候也用了几乎三倍时间（虽然中间有个《20 世纪 Alice》）。既然三倍于 3 代，那份量自然没得说，收录了《**人間狩り**》、《**零式**》、《Atlach-Nacha》，其中后两个都是完全可以拿出去单卖的东西，后来也确实发售了单体的廉价版本。其中《Atlach-Nacha》是 Alice Soft 在剧情方面得到评价最高的一款游戏，《**零式**》则是偏重游戏性的萝卜物。《**人間狩り**》比较特别，类似桌上游戏，内容也就是几个角色在架空的某岛抢夺女孩和宝箱……除了这三部重量级游戏之外，还有一堆从 PC-98 上移植过来的旧作，包括《Rance》系列前三作，以及《斗神都市》、《DALK》和《Dr.STOP!》，即使在今天看来，也没有啥 FanDisc 的份量能比这作多。

7 代是到目前为止的系列最新作，虽没有《4、5、6》那样的霸气，但份量依然很足，有单独的游戏《**鈴宮刑務娼館**》、《**しまいま**》、《DUNGEONS&DOLLS》，以及个人制作的小东西共 17 个……其中，《DUNGEONS&DOLLS》的系统就是《斗神都市 3》的雏形，《**しまいま**》之后也有续作单独发售，整张 7 代就是个预告型 FanDisc。

除上述作品外，2002 年 12 月，Alice 还发售了与此系列相同性质的《20 世纪 Alice》，作



为对 20 世纪的告别。内容有 D.P.S. 系列的新作《これ D.P.S.? 》，与以往不同，这次包含了 4 个作品：《Keep out》、《Iron maiden》、《超伝説古代ロボ レッドサンダー》和《闇黒》，此外还有にょ系列的第二作《かえるにょ国にょアリス》。



《D.P.S.》系列

D.P.S. 是“Dream Program System”的简称，是 TADA 架空出来的一部主机，在插入软件、打开电源之后睡觉，就能得到软件中几乎真实的体验……简单地说就是造梦机。而整个游戏其实就是小游戏合集，在整个 DOS 时代一共发售了《D.P.S.》、《D.P.S.SG》、《D.P.S.SG set2》、《D.P.S.SG set3》、《Super D.P.S.》一共 5 套，包含了 15 个小游戏，其中也有《信長の淫謀》这样的谜作。在 Windows 时代，Alice 用一枚 CD 就收录了这些所有作品，即 1995 年单独发售的最终产品《D.P.S. 全部》。

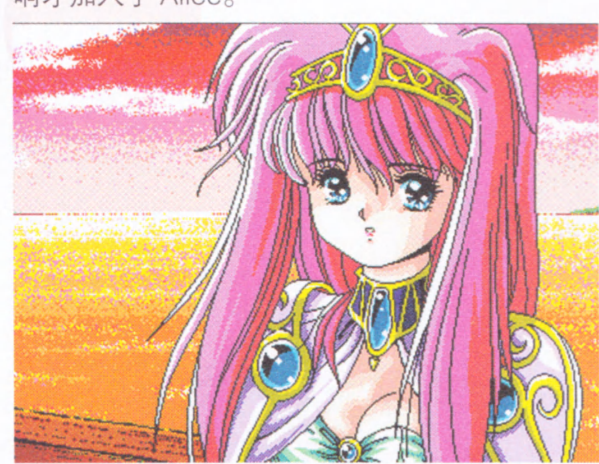






《斗神都市》系列

1990 年 12 月发售。有一天，村中最强的主角偶然从一群ハニー手中救下了一名女子，而这名女子正是现任斗神的女儿クミコ，她为了与父亲再见一面，把主角拐去参加了斗神大会（虽然一个愿打一个愿挨），经过一连串奋战后，主角顺利成为了新的斗神，然而这却是斗神都市真正故事的开始，隐藏在斗神都市这一巨大阴谋下的究竟是什么？肉块在地底深处等着你。——“赢了便是天堂，输了就是地狱”，《斗神都市》让 Alice 爬到了顶峰，当时它甚至比 Rance 系列的人气还旺，ふみゃ也是受其影响才加入了 Alice。



系列的第二作在四年后的 1994 年发售。如果说《Rance》是 Alice 的 DQ 的话，《斗神都市》就是 Alice 的最终幻想吧。《斗神都市 2》是当时 Alice 的集大成之作，主要讲的是弱小但拥有素质的席德为了与师父的女儿叶月结合而出征斗神大会，从而上演的一系列爱恨情仇剧。本作不仅描述席德的成长，同时也有各种爱情悲剧，整部作品颇有一些史诗级的气质，而瑞原叶月这个完美女性又带给了玩家无限温馨，这一切完全征服了当时的玩家们，使得本作的人气更加超越前作。一年之后，Alice 也顺势推出了类似特典性质的《斗神都市 2 ~ 在那之后…》，讲被鬼王洗点成 4 级的席德为了继承道场又踏上修行旅途的故事，不过这一作没有多大反响，毕竟是小说性质的短篇。

不知是什么原因，下一作《斗神都市 3》却整整隔了 14 年之久，直到去年才与 Fans 见面。不过，万众期盼的此作却争议不断；剧情方面，讲的是少年ナクト拐着青梅竹马羽纯去参加斗神大会顺便找爸爸的故事。本作在剧情和系统上都有不小的问题，得到的贬甚至大于褒，整部作品虽然是系列的革新之作，却没有实现玩家的期望……这一系列往后会如何发展呢？让我们拭目以待吧。







あゆみちゃん物語



1993年9月发售。故事基本上就是主角在和あゆみ成为恋人之后每天啪啪啪……它在Alice net上的代号原本是“あゆみプロジェクト”，是几乎全靠非社员的普通一Fanイマームム和外包的ラッシャーヴェラク两个人撑起来的作品，而这样的作品却受到了很大的欢迎，就连Alice Soft自己都没想到能卖出当年的销量第二，这个成绩被ASCII看上，还发售了本作的实写版，不过已经完全是黑历史了（题外话，经典的女仆作品《Maid in Heaven》不管在哪方面都可以看到此作的影子）。本作的第二作——讲述新妻生活的《さやかちゃん物語》很早就在策划了，可是直到现在都没有消息……不过Fans大概会从《妻みぐい》中体会到似曾相识的感觉，《妻みぐい》应该就是从它演变而来的吧。



《AmbivalenZ－二律背反－》与《AliveZ》

两作的名字其实都是とり的造字，这也是とり的长项之一了，这两作可以说是とり倾注了相当心力的作品，对《AliveZ》，とり前后花了将近10年的时间来写，不过与前作获得的一致好评相比，它受到的待遇却悲惨了许多。或许とり已经落后于时代了，或许只是现在浮躁的Fans们已不懂得とり。1994年的《AmbivalenZ》讲的是主角修罗的爱人シィア被邪教当作祭品造出了ディアドラ，然后就是修罗与ディアドラ之间的战斗。时隔14年之后，去年发售的《AliveZ》的背景则因修罗与ディアドラ的最终大战而形成，ディアドラ在大战中召唤到地上的水晶宫引起了一系列混乱，漏出来的邪气让人变成了嗜杀的“黑”。《AliveZ》的故事发生在大战之后15年，剧情主线比较复杂，整体上来说，推动剧情的只是身为“黑王”的竹河芙蓉的原来性格与“黑”的性格的挣扎，本作的主角是个渣，所以提都不用提。



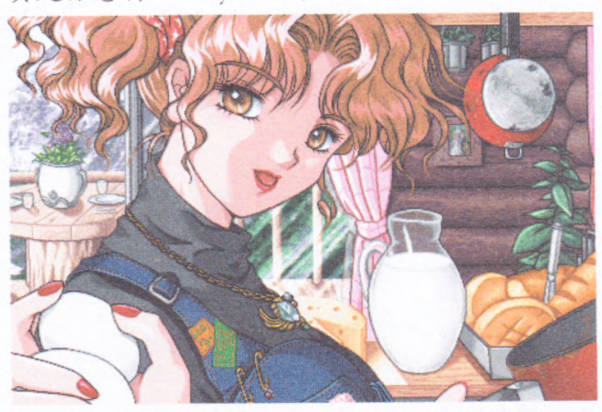


梦幻泡影

1995年7月发售，是Alice的第一部256色作品，也是它的第一部多结局文字AVG。

男主角土屋久远是土屋财团的唯一继承人，他自己也颇具经营才华。虽然家财万贯、前途似锦，可他却被告知患上了绝症，命不久矣。于是，他决定把所剩不多的人生全部用于满足自己的欲望，把自己周围的世界搞成了大正时代的风格，在破灭和颓废中感受着步步逼近的死亡……没错，担任本作剧本的还是とり，这部《梦幻泡影》正如其名，とり笔下的生命宛如波浪间的泡沫、如露如电，把她的破灭美学表达得淋漓尽致。

（顺便说一句，本作也是我玩的第一个エロ游戏。回想起来，那已经是十几年前的事了，真是怀念啊——by 玖羽）





Darcrows ～ダークロウズ～

1999年11月发售，算是Alice在蛰伏期中比较能拿得出手的一部作品。主要讲某小国遭到敌国侵略，风雨飘摇，国王重病在床，这时，一名曾在八年前失踪的将领（男主角）突然回国，向王妃提议雇用佣兵以解国难，但因国库空虚，所以资金就只能靠王妃卖身筹划。调教王妃的工作当然由男主角来负责，随着调教的深入，王妃还搭进了两个漂亮的公主……等等，超级扯淡的故事。虽然整体质量在今天看来实在一般，但在《鬼畜王Rance》发售后那段相对较冷的时间里，《Darcrows》已经算是游戏性和实用性双优的作品了。另外，本游戏也是おにぎりくん早期画风的代表，大家可以看一下他当年画的下巴尖到什么程度……





夜が来る！ -Square of the Moon-

2001 年 4 月发售，和《Atlach-Nacha》一样，都是在一部分核心 Fans 中有着极高评价的作品，影响了许多人。

本游戏罕见地把舞台设在了带有幻想要素的现代日本，讲的是一个超能力高中生集团与一群名叫“光狩”的怪物作战的故事，无论在游戏系统还是剧情上，它都是典型的“Alice 式”作品。虽然没有什么登峰造极的地方，但《夜が来る！》把每一种元素都做得非常成熟，几乎都能当成教科书来看了。比如那位足以作为金发双马尾美少女之代表的七荻镜花……









大悪司

2001 年 11 月发售，自《鬼畜王 Rance》后时隔多年的地域压制型 SLG。为了制作《大悪司》，Alice Soft 大概动员了 2/3 的社力，但本作也没有辜负众望，为 Alice 在世纪初的发展立下了汗马功劳。游戏背景是架空的某次世界大战之后，女权主义国家ウィミィ（欧美）战胜了男权主义国家日本，在战争中被俘虏的主角山本悪司三年后才回到故乡大阪，他原本是某黑帮的少公子，但日本在经过欧美的三年体制改造后，所有组织的头目都必须由女性担任，受到排挤的主角跑路出去控制了一个小组织，开始自己来征服大阪。



大番长

2003 年 12 月发售。同为地域压制型 SLG，在《大悪司》之后推出，系统也一模一样。游戏的舞台从大阪扩展到了全国，故事背景则是日本出现了一个大洞，导致本土完全变形，同时还出现了一种特殊的水晶，可以赋予所有者超强的能力，这些超能力者称为特体生，一名拥有强大意志与战斗力的男人将全国的特体生组织到一起，创立了学生联合，暂时稳定了日本的秩序，然而所谓分久必合合久必分，没过多久，超能力大战再次开始了。本游戏分为学园篇、县内篇、全国篇三个阶段，讲述一个装逼青年带着六个美少女正宫一边征服日本一边收侧室的故事。







魔女の贖罪

2004年4月发售。话说トノリスト国开始流行瘟疫，统治国家的司祭们把一切责任都归罪于魔女，美丽善良的セディア于是被强行认定成了魔女，为了证明自己不是魔女，她就得在各种啪啪啪行为中不屈服于快感……为了满足民众各种各样的嗜好，セディア流走奔波，但和她做过的司祭们却全都暴死，原来这一切都是一个阴谋……

这个游戏的规模不大，价格也很低廉，它实际上从做《大番长》的时候就开始做了，基本是做《大番长》时"顺便"做出来的……剧本由极尽YD之能事的女性作家TAMAMI负责，能写出这样的东西又能写出《鬼畜眼镜》那样的腐物，所谓宅腐双修的极意……尽看TAMAMI！



《ぱすてるチャイム》——ぱすチャ系列

1998年的《ぱすてるチャイム》是HIRO加入后所写的第一部作品，也为Alice Soft带来了全新的风格，这一系列也是少数Alice Soft作品中即便没有啪啪啪，剧本也能表现得很好的作品。第一作《ぱすてるチャイム》主要讲的是原本缺乏干劲的主人公カイト正决定好好努力以保护女主ミュウ的时候，却陷入转学来的コレット的三角恋，出于巧合，ミュウ看到了コレット向男主角告白（其实是误解）。情感崩溃的ミュウ游荡时被神秘兄妹绑架并成为魔王的载体，正室被抓的カイト热血燃烧杀入地下迷宫救回了ミュウ，可是魔王一挂，地下迷宫也被封锁了，两人遂席地啪啪啪了一场，然而干完之后迎接他们的却是10年后的コレット，原来他们里面一场，外界已十年，在接受了コレット带来的毕业证书后，一代正式完结。这是一代ミュウ线的剧情，也是续作剧本承接起来的一线。

第二作《ぱすてるチャイム Continue》在七年之后的2005年才发售，游戏系统继承前作，不过战斗系统却来自《夜が来る！》。它的剧情主要是讲热血男青年ユウキ和四名美少女LoveLove地拯救世界然后顺利毕业的故事，主线情节本身没什么特点，不过四名美少女的属性分别为蹭得累幼驯染，温柔贤惠御姐，时空倒流妹和三无金发萝莉，HIRO迎合时代的倾向表露无遗。

本作的看点，其实是数量众多且个性分明的配角，就连前作的人物也悉数登场。虽然人数众多，但每个角色都有自己的专属剧情，当和主角一同在迷宫搞基或者恋爱到一定程度的时候就可以观看，女性角色的最终剧情往往是杀必死，而男性角色则是充满嘲讽意味的BL……美中不足的是配角ぼたん的人气完全超越四名主角却打死不给啪啪啪，当玩家专心致志走完最终章后ぼたん说一句我回老家了就跳出了ED。这也是Alice Soft后来难得地出了FanDisc《ぱすちゃ C++》的原因之一。

在本作推出半年之后发售的这部《ぱすちゃ C++》因为是FanDisc，所以在剧情上并没有什么进展，只是收录了各种单独的小故事，同时也加入大量啪啪啪情节，满足了Fans的怨念。另外还有个《ぱすちゃ Q++》——一个以问答游戏为主题的迷宫冒险系统。







《妻みぐい》系列

《妻みぐい》原本是2002年发售的一款2800日元的实验小品，没想到一下人气爆发，卖出了年度第一，于是作品也就顺理成章地系列化了。虽然每一作的剧本都不相同，但原画和总监一直是ちょも山和风麟，所以每作既有共性又有个性，是拔作中的精品。

《妻みぐい》是系列的开端，由イマーム所写，虽然是人妻物，但整部作品风格却是纯纯的、治愈的。其中，主人公是大学生，两个人妻一个是刚死了丈夫的年轻寡妇千穗，一个是当时已婚八年的人气角色香苗。故事是香苗帮助主人公训练技巧然后去安慰饥渴寡妇这样……可到了《妻みぐい2》里，与主人公结婚的却是香苗，还生下了两个孩子……一部分千穗派的Fans对千穗遭受这样不明不白的待遇还颇有意见。不过，他们马上就会明白了。

次年《妻みぐい2》的剧本换成了はちまん，所以风格就转变成了萌萌的，香苗看起来比上一作还要年轻，而且这一代还有了NTR（寝取る，挖墙角）的概念，不像上一作香苗的丈夫连名字都不知道，在本作中香苗和新人妻（同时也是主角的姐姐）遥都有着存在感强烈的丈夫，主人公的目的就是去把她们睡过来……1代主角挖别人墙角，2代主角挖1代主角墙角，这样的故事可说是绝无仅有了……但是，即使主角最后挖到了香苗，香苗也还是不会跟他。失恋的主角独自踏上旅途，在火车上结识了千穗……多么完美的循环！

2006年的第三作《妻しぼり》在故事上没有继承前两作，这一次采用了新的世界，剧本换成了TAMAMI，主题也变成了同居。但既然是TAMAMI，那与鬼畜肯定是脱不了缘了，于是《妻しぼり》就加入了寝取られ（被挖墙角）——你若不常常安抚寂寞人妻咲良的心的话，就能看到她和卖菜大叔或是隔壁恶心男在一块搞的CG了。其实，从装B的角度讲，这是TAMAMI作为女性作家得到的一次女权主义的胜利，当男主人公在外面勾引各式各样的人妻的时候，女主人公自然也有权力选择上与被上的人。当然，制作者也没忘记系列人气主角香苗，通过补丁，她最终还是以穿越的方式来到了这里，与主人公啪啪啪后有了一个属于自己的END。





《超昂天使エスカレイヤー》、《超昂閃忍ハルカ》——超昂系列

Alice Soft的正义英雄系列，有着打倒邪恶、弘扬正义的价值观，是符合种马主义、补魔思想、输了也有CG看理论，三个女角以及靠啪啪啪发展观的作品。

2002年8月发售的《超昂天使エスカレイヤー》讲述了和男主角青梅竹马的女主角离开了很多年突然又回到他身边，在男主角眼皮底下啪啪啪后变身成女战士，打倒了突然出现的怪物军团ダイラスト派来的怪人，但是战争是持续的，女主角为了可持续发展战略只能搭上个机器人天天找男主角补魔，顺便途中还收了只克隆体献给男主角凑足了三个女角，不过好景不长，女主角被抓然后被轮，男主角面对女主角很伤心地道出了真心，于是爱情的奇迹发生，破鞋回来了，但你要知道这部作品是完美的，其实被轮的只是女主角一直在用的生化复制身体，而真身还是处女。于是男主角和众玩家泪流满面。完。

2008年的《超昂闪忍ハルカ》讲的则是身为正义忍者的女主角为了打倒名为ノロイ党的邪恶敌人而从古老的过去穿越到现代，并且找到男主角外加个现代忍者一起天天补魔打怪，后来还收了只和女主角一起穿越过来但是被抓了轮了很久黑化得很厉害的单手女忍者凑足了三个女角，之后终于灭了邪恶势力的四天王，但是又出来了一个跟男主角长一模一样的最终BOSS，团灭了女角们，于是男主角跑去小黑屋修炼，最后大宇宙的意志赐予了他龙之力，于是女主角变身得跟魔神坛斗士那身白色盔甲一样，灭了BOSS，迎来了美好的明天。完。







《ウルトラ魔法少女まなな》系列

无责任中译：奥特魔法少女马奈奈。奥特就是那个奥特曼的奥特，魔法少女也是从某个魔法少女星来的少女，干的事也跟奥特曼一样，变个身打怪物。但是马奈奈并不是正义的使者，只不过是个不侮辱其姓氏（马鹿的马）的暴力女，随后又来了两个魔法少女，地球在这些有毁灭行星能力的魔法少女的掌下，命运将走向何方？请看魔法少女马鹿活剧——奥特魔法少女马奈奈……







GALZOO Island

于 2005 年 12 月推出，和《Rance VI》使用同一个系统，其世界观虽然独立，但与 Rance 的世界也有千丝万缕的联系。它的故事很有意思：一个小乌贼人（Rance 世界里最弱的怪物之一）某天得到了一颗被称为“赤色命运”的宝石的力量，变异成极强的怪物，自号乌贼男爵，创造了一个异空间，还从世界各地拐来三十多个女子怪物（简单来说，就是怪物属性的美少女），想要从中选出自己的新娘。为了与乌贼男爵对抗，女子怪物们便想找伟大的天才魔物使（一种自己是废物，用使魔作战的职业）巴奇来帮她们作战，结果却误打误撞拐来了巴奇的弟子雷奥。于是，弱气总受美少年雷奥就要一边获取所有女子怪物的信任、让她们成为自己的使魔，一边与创造这个空间的乌贼男爵及其一党战斗。与此同时，雷奥还偶然发现，因为这个空间的奇怪特性，女子怪物在啪啪啪之后可以不断转生、不断变强……一切 YY 要素齐具，让女权主义者气得跳脚的“GAL”的“ZOO”就这样开幕了……



《Rance》系列

Alice Soft 的另一部出道作，从此成了历史长达 20 年的招牌作品……读者们没人会不知道“鬼畜王兰斯”这个称呼吧？它的跨度太大、内容太广，因此只能在这里作一简要介绍，真要铺开了写，恐怕这个系列本身就能写成一个专题了……

《Rance》的 1 至 4 代都是传统的 RPG，主要讲兰斯和他的奴隶希露在大陆各地闲游，每天做做任务、屠杀怪物、糟蹋良家妇女……他们每次都会发现自己卷入了一个阴谋，于是就热热闹闹地战、痛痛快快地轰杀！出色的质量（以当时来说）、优良的游戏性，以及乍看很 YY 实际上却令人回味无穷的情节，都把 Rance 系列造就成了 90 年代 18 禁游戏的代表作之一。此外，相互关联的剧情、庞大而充满个性的世界设定、令人印象深刻的诸多角色，也为 Rance 系列日后的发展打下了良好基础。

在《Rance 4》推出之后，是被称为“4.1”和“4.2”的两个小作品，然后，就是伟大的





《鬼畜王 Rance》。对它我想已经不用多说，即使在中国，它依然受到众多玩家的喜爱，许多人就是从这部游戏才开始真正认识 Alice、认识 Rance 系列的。很讽刺，虽然鬼畜王只是 Rance 世界的一个 IF 剧情，但绝大多数中国玩家却把它当作 Rance 的代名词，完全忽略了（或者说，根本不知道）前四部的存在……

进入蛰伏期的 Alice 其实一直有做 Rance 系列的打算，但是 TADA 精益求精，不惜一次次推翻重来……下一部作品的推出，要等到新世纪的 2002 年了。这就是《Rance 5D》，之所以叫 5D，是为纪念前三个胎死腹中的企划（A、B、C）。但 5D 的规模其实不大，Rance 系列真正回归，是 2004 年的《Rance VI》。

《Rance VI》是 Alice 当时的一次全新尝试，游戏方式改成了主视角 3D 迷宫 +2D 战斗，拥有庞大复杂的故事线，同时，出色的质量（以现在来说）和优良的游戏性也完全不缺；Alice 为它进行了铺天盖地的宣传，但因为不幸和《Fate》撞车，所以它只是进了当年的销量榜前十“而已”，排名并不高。（靠，这也太奢侈了吧！）

然后，就是 2006 年的《战国 Rance》。其实《战国 Rance》一开始是准备和《Rance VI》用同样的系统做的，但又被 TADA 推翻重来了……被改成地域压制型 SLG 的这部《Rance》第七作轻松地把 Alice 推上了一个全新的高度，从质量到销量全部再现了《鬼畜王 Rance》的辉煌。

在《战国 Rance》之后放出的消息，是系列的第八作已在开发日程之中；但在 TADA 一句“再给我半年，我会让这游戏更有趣”之下，它已经决定延期发售，下一部作品定为了《Rance 2》的重制版。无论是重制版的推出，还是 TADA 依然在以他一贯的认真态度制作第八作，都足以令 Fans 欣喜万分；大概再过几个月，我们就能听到更详细的消息了……▲

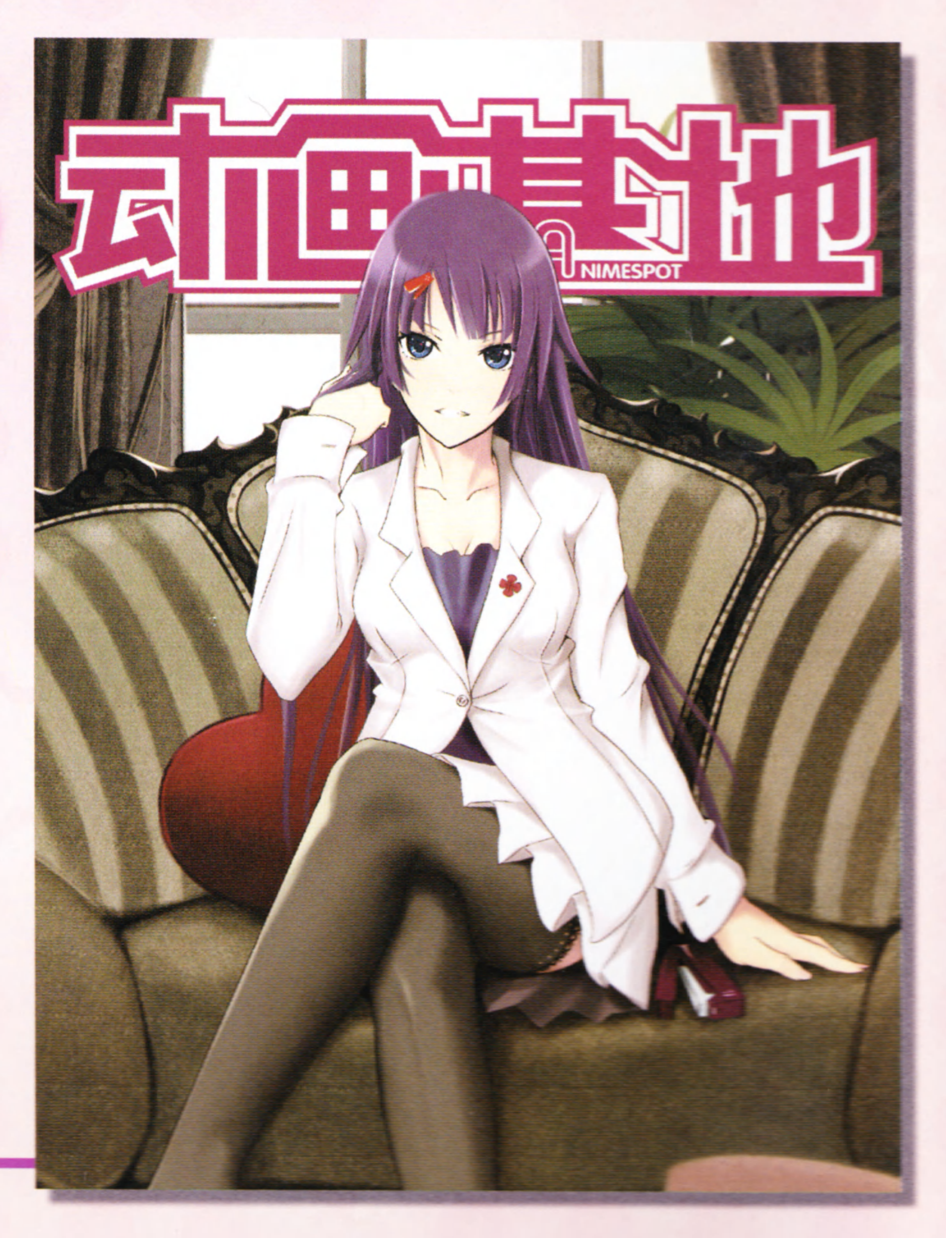


801 彼女
2009 年 10 月号（总第八期）
9 月 20 日上市

封面为 [黑塔利亚]（露中）同人
本刊独家专访 BL 声优界帝王森川智之
本刊特派记者现场直击日本 C76（腐专属）+ 腐女子朝圣地池袋纪行
[学园天堂] 各版本全解析 +PSP 版最新消息速递
BL 小说家 [砂原糖子] 作品解析
日本 [银魂] 同人志全解析

动画基地
2009 年 10 月号（总第 68 期）
9 月 15 日上市

由《CANAAN》看 ACG 中的上海情节
永远不灭的光之美少女『Precure』系列全解析
田中理惠与她愉快的伙伴们
凉宫春日的“∞”8 月全解析
剧场版『空之境界』第六章『忘却录音』点评
eufonius 的音乐幻想世界
新房昭之与他的新房式动画
本月 MVP——罗伊大佐





动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年09月号
2009 Sep. 11
总第十一期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MGNIC
二次元狂热
封底故事
红月 ~少女与恶魔~ Single
日本同人游戏制作组介绍 "NRF"与"ICHIGO CITRON"
GET HIGH！ 猫耳少女注意报
本色的小梅けいと
激斗！隐藏在失落的世界下的『女王之刃』
ISBN 7-900452-96-2
9 787900 452962